

اللعاب الرفية الشعبية



محمد عامر فطاب

٢٠١١/١٢

الألعاب الريفية

« الشعبية »

تأليف

محمد عاقل خطاب

مدير مركز الثقافة والإعلام بمصر الجديدة
وزارة الثقافة والإرشاد القومي

مكتبة الأنجلو المصرية

مكتبة الطباعة والنشر
١٦٥ شارع محمد بك فريد امام الدمن سابقا

المحتويات

صفحة

مقدمة	٤
• الباب الأول : اللعب ودوره في حياتنا	٩
نبذة تاريخية - أهمية اللعب - وظائفه - أثره على قوى المجتمع .	
• الباب الثاني : الألعاب الريفية	٢٥
تعريفها - أهميتها - مميزاتها - تقسيمها بمجالاتها .	
• الباب الثالث : قيادة اللعب في الريف	٣٩
طبيعة القيادة في ميدان اللعب - القيادة والسلوك أهداف القيادة ووسائلها - الخصائص والميزات العامة للقيادة - صفات وواجبات القادة في ميدان اللعب - أنماط للقيادة المحلية - إعداد القادة .	
• الباب الرابع : الألعاب الريفية الهادئة	٦٣
• الباب الخامس : الألعاب الريفية البسيطة	٨٧
• الباب السادس : ألعاب المنافسة الريفية	١١١
• الباب السابع : الألعاب الريفية الجماعية	١٣٩
• الباب الثامن : قوانين الألعاب الريفية	١٦٣
ألعاب الفتيان - ألعاب الفتيات .	
دليل الألعاب	١٩٣
المراجع	١٩٧

الطبعة الأولى : مايو ١٩٦١

الطبعة الثانية : نوفمبر ١٩٦٤

جميع الحقوق محفوظة للمؤلف

تَقْدِيم

بقلم
الاستاذ محمد علي حافظ
نائب وزير التربية والتعليم

ننعم جمهوريتنا الفتية في هذه الحقبة المباركة من تاريخها بنهضة عارمة جبارة ، تشمل جميع ضروب حياة المجتمع العربي في كل بيئة ، وتعمل على توفير أسباب السعادة والرفاهية للمواطنين جميعا في كل مكان .

وتلعب التربية الرياضية دوراً هاماً أصيلاً في بناء هذا المجتمع العربي الجديد ، وفي تلك النهضة الشاملة ، حيث تعنى بصحة الفرد وكيانه ، وتسكبه مهارة حركية ولياقة ذهنية ، وحيث تدربه بشتى الطرق الجذابة الشيقة على الأساليب الصحيحة في التعامل ، وحيث تهذب سلوكه وتسمو بنزعاته ورغباته .

وللتربية الرياضية في هذا العصر بالذات فلسفة مبنية على مبادئ اجتماعية سليمة ، وتسير وفق أصول علمية وفنية صحيحة ، وتتلاءم والنظريات التربوية والنفسية الحديثة .

والكتاب الذى بين أيدينا يجمع صورا من ألعابنا الريفية ، وهو بهذا يحافظ على تراثنا القومى وتقاليدها الشعبية . والحق أنه جاء معبرا لواقع بيئتنا الأصيلة ، متمشيا مع عاداتها وإمكاناتها .

وأرجو أن يحقق هذا النوع الجديد من الفن والمعرفة ما نبتغيه
لشباب هذا الجيل والأجيال المقبلة من عزة وقوة .
والله ولي النوفق .

مقدمة

يجمع هذا الكتاب ألعابنا الريفية بصورتها الطبيعية أخذت من مصادرها الأصلية ، كنزات شعبي قومي يجب المحافظة عليه من الاندثار والضياع . كما يشرح الكتاب هذه الألعاب بصورتها المعدلة والأسس التي قامت عليها هذه التعديلات ، ثم يبين قوايينها بشكلها الحاضر الذي اعتمد من الاتحاد العام للأندية الريفية .

ولقد كانت هذه الألعاب في الماضي غير معروفة للكثيرين منا ، ولم يكن هناك من يدرك قيمتها أو أهميتها ، وبالتالي لم يكن هناك من يهتم بها أو يرعاها ، وكل ما كان يعرف عنها أنها تراث قديم قد يسكون في التعرف عليه بعض التسلية والمتعة لا أكثر .

وفي عام ١٩٤٩ بدأت أنظار المهتمين بشغل أوقات الفراغ في الريف تتجه إلى هذه الألعاب ، ومن بينهم جماعة من الرواد أسندت إليهم مسئولية إعداد وتدريب أول جماعة من شباب الريف ليكونوا نواة المدربين الريفيين لأندية المراكز الاجتماعية وكان المؤلف أحد أعضائها وقد استقر رأي هذه الجماعة على زيارة القرى التي انتخب منها هؤلاء الشباب ، لمحاولة التعرف على طبيعة الحياة فيها ، وتفهم الأوضاع السائدة ، ودراسة حاجات هذه المجتمعات ، حتى تكون برامج التدريب نابعة من واقع البيئة الريفية ، متمشية مع عاداتها وتقاليدها ، متفقة مع استعداداتها وإمكاناتها ، محققة لما تهدف إليه من إعداد هؤلاء الشباب إعداداً يؤهلهم للقيام بسد حاجات ييشانهم الرياضية والترويحية مستقبلاً . وقد كانت هذه الزيارات نقطة تحول في تقييم الألعاب الريفية .

فمتد زيارتهم للقرية الأولى ، وجدوا جماعات من الفتيان منتشرين في أكثر من درب من دروبها ، يلعبون لعبة يسمونها « حج وحبس » ، تشبه إلى حد كبير لعبة « اليس بول الأمريكية » ، وراعيهم أن هؤلاء الفتيان كانوا ينظمون أنفسهم دون رقيب ، ويؤدون اللعبة بمهارة ونشاط واضحين ، ويقودون أنفسهم ، ويقوم واحد منهم بالتحكيم ، فكانوا يصفون على القرية الهادئة جواراتها من الخاس والمرح .

ثم تصادف أثناء مروري في قرية أخرى أن وجدوا القرية كلها مجتمعة في ساحة واسعة لإحياء فرح وكانت الموسيقى تعزف ، وعلى أنغامها تقام مباريات في التنطيط يشترك فيها الجميع من شباب ورجال وكهول كل منهم منحس للاشتراك في هذه المباريات وإظهار مقدرة ومهارته كمظهر من مظاهر الشكر لآبائهم ، وقد لاحظوا أن القرية كلها تظهر تقديراً قائماً واحتراماً للاعب الماهر ، وتقياماً بأبطالها على أبطال القرية الأخرى كما راعهم ما تخلقه هذه اللعبة من مقدرة ومهارة وجدد ولياقة بدنية قل أن يجد لها نظيراً في كثير من الألعاب الشائعة .

وفي قرية أخرى وجدوا لعبة تمارس على نطاق واسع في أجران الفلاحين ، ويشترك فيها الجميع تسمى « بالحكش » ، ولمسوا ما تضيفه هذه اللعبة على أهل القرية ، من مظاهر الحيوية والحماس التي انطبعت على القرية الساكنة .

ولقد تركت هذه الزيارات أثراً كبيراً في نفوسهم ، إذ وجدوا في ريفنا تراثاً خالداً له قيمة كبيرة ، وله دوره في حياة أهله ، وقرروا البدء في دراسة هذه الألعاب والبحث في أصولها وقواعدها ومحاولة تصنيفها وتعميمها والتدريب عليها .

وفي خلال فترة التدريب استعرضت حوالي خمسين لعبة من ألعابنا الريفية ، منها الألعاب الفردية والجمعية ، ومنها ألعاب الصغار وأخرى للشباب وغيرها للكبار ، ومنها ألعاب الفتيان وأخرى للبنات ... الخ فوجد أنها لا تختلف في جوهرها عن كثير من ألعاب الغرب ، غير أن أهله قد عتوا بألعابهم فنظموها ونسقوها وشجعوا ممارستها والتدريب عليها ، بينما أعملنا ألعابنا وتجاهلناها حتى كادت تنمحى .

وفي عام ١٩٥٢ أوفد الكاتب في بعثة داخلية لمدة عامين للركز الدولي للقرية الأساسية ، مركز تنمية المجتمع في العالم العربي بـ « بارس اللبان » ضمن أول دفعة من مبعوثي الدول العربية ... وكان للركز - بطرقه الحديثة في تدريب المبعوثين على أصول البحث العلمي ، وبحوثه في الترويح ، وبرامجه النظرية والعملية المتعلقة بتنمية المجتمع الريفي ، واتساع مجالات العمل الميداني في الريف - كان له فضل كبير في اكتساب الخبرة بأساليب النهوض بالمجتمع الريفي وتعميق الإيمان بأهمية الألعاب الريفية ووظائفها الحيوية في الترويح الريفي والنهوض بالمجتمع المحلي . وكان للركز بخبراته ومبعوثيه وقاد القرى التي عملنا فيها فضل كبير في جمع هذه الألعاب وتقنينها وإجراء التجارب الميدانية عليها وتنظيم وتشجيع ممارستها بين أهالي الريف مما شجع الكاتب أن يقدم رسالته للحصول على دبلوم المركز عن « أماننا الريفية » ، فحصل عليه بدرجة امتياز ... وكانت هذه الرسالة في واقع الأمر هي الأساس التي بنى عليها الكاتب مؤلفه هذا ...

فإلى جميع المسؤولين والعاملين بالمركز ، ولأخواني أهل الريف القاطنين بـ « بارس اللبان » ومنارهم ودبركي وقلنا وفيشا والمناوات وميت قادوس وميت شماس أقدم الشكر وأسجل لهم فضلهم في إخراج هذا الكتاب إلى النور .

وهكذا بدأت المحاولات لتنظيم هذه الألعاب وتنسيقها وتشجيع ممارستها - ولكن تبين بمرور الأيام أنه لكي تؤدي هذه الألعاب ما يرجى منها يجب العناية لها لتوجيه الرأي العام نحوها ، بإظهار قيمتها وفوائدها وطرق ممارستها ووضع قوانين ثابتة لها ونشرها .

ولم يطل بنا الانتظار طويلا ... إذ طلعت علينا ثورتنا الخالدة ، بنهضة شاملة في جميع الميادين ، ومنها ميدان الرياضة ، فأصبحت الألعاب الرياضية من أهم الوسائل التربوية لإعداد جيل قوى سليم ، واهتمت الثورة اهتماما خاصا بتعميمها بين مختلف طبقات الشعب وفي جميع مراحل العمر . وبدأ وعي جديد يظهر وينمو ، وجهود صادقة تبذل سواء في المحيط الحكومي أو الأهلي لرعاية الألعاب الريفية كوسيلة لشغل أوقات الفراغ فيما يعود على المجتمع الريفي بالنفع والخير .

وانني إذ أقدم الشكر للهيئات والأجهزة المعنية برعاية الشباب والنهوض بالمجتمع الريفي على إقبالهم على الطبعة الأولى وتشجيعهم ، لها أقدم الشكر خالصا للمسؤولين بالقوات المسلحة ، وبوزارة الشباب ، ووزارة التربية والتعليم ، ووزارة الشؤون الاجتماعية ، ووزارة الثقافة والإرشاد القومي والاتحاد العام للأندية الريفية ، ومديريات الشباب بالمحافظات ، والمعاهد العليا والمنوسطة للتربية الرياضية ، والمعاهد العليا للخدمة الاجتماعية ، وأجهزة الإعلام من صحافة وإذاعة ، ومراقبة البرامج الرياضية بإذاعة الجمهورية العربية المتحدة ، وإذاعة مع الشعب ، والسادة الزملاء العاملين في ميادين رعاية الشباب وتنمية المجتمع الريفي .

ويسرني أن أقدم الطبعة الثانية من الكتاب ، ومع التزامي بصورة الكتاب الأصلية من حيث منهجه ومقاصده ، رأيت أن أضيف استكمالا للفائدة منه ، فصولا عن القيادة وإعدادها ، وعن مجالات اللعب في الريف ، وبعض إضافات في نواحي الألعاب .

وبعد ، فهذا هو كتاب « الألعاب الريفية الشعبية » في طبعته الثانية ، عسى أن يحقق ما يرجى منه ، فيكون عوناً للاعبين والمشرفين والقادة في ميدان الألعاب الريفية ، وقبسا من النور يضيء الطريق لكل من يلتمس الخير والسعادة والقوة لأهل الريف عن طريق الرياضة .

محمد عادل خطاب

القاهرة في ٢٠ نوفمبر ١٩٦٤

الباب الأول

الفصل الأول في حبنا

- نبذة تاريخية
- أهمية الفقه
- وظائفه
- أثره على قوى المجتمع

الفقه والسياسة
الفقه والاقتصاد
الفقه والجريمة
الفقه والعلوم الطبيعية
الفقه والعلوم الإنسانية

الباب الأول

اللعب ودوره في حياتنا

نبذة تاريخية

اتجهت التربية الحديثة اتجاها قويا نحو العناية بصحة الفرد والجماعة ، ونادت برعاية الجسم في كل مرحلة من مراحل نموه أسوة بالعناية بثقيف العقل ، وخاصة بعد أن تبين من الوجهتين البيولوجية والاجتماعية ما للعناية بالصحة والحياة المنظمة من الأثر في سعادة الفرد ، وما تجلى من الناحيتين السيكلوجية والاقتصادية من أثر قوة بنيان الجسم في أداء العقل وظائفه المختلفة بنشاط وانتظام مع اقتصاد في الجهد والوقت .

لهذا أصبحت التربية الرياضية في هذا العصر أساسا من أسس إعداد الفرد للمجتمع، وتهيئته للحياة المستقبلية عملية، يكون الدافع فيها ميل الفرد التلقائي للعب مع أفراد من سنه ، ورغبة الشباب في القضاء على ما يشعر به من ملل في وقت فراغه ، وحاجة العامل للاستجمام والتغيير في نظام حياته المألوف ، وتعطش البالغ للمحافظة على كيانه وصحته .

ولذلك جعلت الدولة لها مكانا هاما في سياستها المالية والزبوية والاجتماعية ، بعد أن اعتبرت من العوامل الأساسية لتحقيق سيادة الأمة ورفاهيتها ، فأنشأت الأندية والساحات المختلفة لطوائف المواطنين والعمال والصناع والزراع ، ووفرت للشباب في كل مدينة وقرية سبل الرعاية والتوجيه على أسس من تكافؤ الفرص وعدالة التوزيع . وذلك لكي

تتياً للشعب كله وسائل الإعداد للحياة الصحية المنظمة والتعود على تحمل المسئوليات الاجتماعية والقومية بنفس قوية راضية .

وأشأت الدولة وزارة للشباب ، تحمل رسالة إعداد المواطن الصالح ، وتخطط الخدمات وتنظم تنفيذها ، وتستثمر أوقات فراغ الشباب فيما يعود على الوطن وعليهم بالنفع . ولتحقيق هذه الرسالة تم إنشاء مديريات للشباب في كل محافظة لتتولى مهمة تنفيذ السياسة العامة لرعاية الشباب ، وقد زودت هذه المديريات بالإمكانات البشرية والفنية التي تمكنها من أداء رسالتها بنجاح ووضعت خطة كاملة لتعميم المنشآت اللازمة لرعاية الشباب . وقد بلغت جملة هذه المنشآت ١١٧٤ منشأة يستفيد من نشاطها ٦٧١٠٠ شاب . وتتضمن هذه المنشآت ٢٥ مركزاً للشباب ، و ٨٥ ساحة شعبية ، و ٥٣ نادياً ريفياً ، و ٤٣ حمام سباحة ، و ٥٢٣ هيئة وجمعية واتحاد رياضي في حين لم يزد عدد هذه المنشآت قبل الثورة على ٤٧٦ منشأة . وقد تضمن مشروع الخطة الخمسية الثانية استكمال المنشآت على أساس إنشاء ساحة شعبية بكل مدينة ، وإنشاء مركز قرية بكل قرية بالجمهورية . ولقد تطورت ميزانية رعاية الشباب تطوراً كبيراً يعكس في وضوح اهتمام الدولة برعاية الشباب ، فقد بلغت ميزانية وزارة الشباب لعام ١٩٦٤/١٩٦٥ مبلغ ٢ مليون و ٢٥١ ألف جنيه . وهذه الميزانية ليست كل ما يخصص لرعاية الشباب ، وإنما هي ميزانية الخدمات المباشرة التي تقوم بها وزارة الشباب ، من منشآت وإعداد قادة وإقامة معسكرات وتدعيم الاتحادات الرياضية والاندية الريفية والساحات الشعبية والنشاط الجامعي . فإعداد الشباب رسالة كبيرة تتعاون في تحقيقها وزارات الخدمات ، كوزارات التربية والتعليم - التعليم العالي - الشئون الاجتماعية - الثقافة والإرشاد القومي - الإدارة المحلية - العمل ، وكل ما تقوم به هذه الوزارات والهيئات من خدمات ومشروعات يعود بالنفع على الشباب . إن ميزانية رعاية الشباب قد تضاعفت حوالى ٤٠ مرة ، وهي زيادة فاقت الزيادة في عدد الشباب . فبينما زادت الميزانية ٤٠ مرة

يوجد أن عدد الشباب قد ازداد بمقدار الربع ، فقد كان عددهم في عام ١٩٥٢ يبلغ ٩,٩١١,٨٦٢ شاباً فأصبح الآن ١٢,٨٤٠,٤٨٥ شاباً . إن كل هذا قليل من كثير حققته ثورة ٢٣ يوليو للشباب ، وما زالت تحقق له الكثير حتى يتمكن الشاب وقد أخذ حقه من الرعاية والإعداد السليم من أن يوفى حق وطنه عليه بأداء واجبه كاملاً .

وبما هو جدير بالذكر أن العناية بالتربية الرياضية ليست بالأمر الجديد علينا ، فالباحث في تاريخ مصر القديم يجد في نقوش المصريين صوراً متعددة تدل على اهتمامهم بالرياضة ، ويلبس في آثارهم ما يدل على أنهم برعوا في المصارعة بالعصى والتحطيب والمصارعة ولعبوا بالكرة ومارسوا أنواع الصيد والسباحة ، واستعملوا الأقواس والسهام والنبال والحراب والعصى والأطواق وغيرها من أدوات الرياضة ، بل انهم وجدوا في ممارسة تلك الألعاب لذة بالغة جعلتهم ينقشونها على جدران مقابرهم جنباً إلى جنب مع صلواتهم ودعواتهم الدينية ، وفي هذا ما فيه من تقدير للألعاب عندهم .

وقد كان للمصريين القدماء فضل السبق في ابتكار أنواع مختلفة من الألعاب . ففي مقابر دمتاح حنب من الأسرة الخامسة نقوشاً تمثل ألواناً متعددة من ألعابنا الشعبية التي نمارسها الآن . وفي مقابر دمتاح حنب من الأسرة الثانية عشرة ، وفي معابد وادى الملوك وأدفو ودندره وغيرها أدلة محسوسة على أن المصري ولع بالسباحة واستخدم فيها طرقاً تكاد تشبه ما نراه اليوم ، وكلف بالتجديف وبني له القوارب الصغيرة السريعة والزوارق الخفيفة المصنوعة من قصب البردى شد بعضه إلى بعض ، وتفنن في الصيد واخترع له النبال وعصى الرماية

وأقام له المعسكرات من البوص السميك ، واصطاد السمك بالحرايب الطويلة الرقيقة كما اصطاد بالشص ، وأجاد المبارزة بالدرع والعصا ، وأحب المصارعة ونقشها بأوضاعها المختلفة على مبانيه وأنشأ لها مدارس يتدرب فيها اللاعبون ، ومارس ركوب الخيل وحذق الحركات التوقيفية ، وأقام المباريات ونظم المنافسات في تلك الضروب العملية العالية من الرياضة . ونذكر هنا ما أورده هيرودت : نظم المصريون مباريات تشتمل على جميع فنون المسابقات وقدموا الجوائز للفائزين .

ومن الطريف الخالد بين تلك النقوش لعبة « التحطيب » ، بأوضاعها وحركاتها وما فيها من هجوم ودفاع ، وهي أصل لألعاب السلاح والشيش ، كذلك توجد لعبة « الحكشه » ، وهي الأصل للعبة « الهوكي » ، ولعبة « اللجم » ، وهي الأصل للعبة « كرة القاعدة » ، المنتشرة في أمريكا .

وإذا كنا نشهد اليوم في عالمنا العربي اهتماما كبيرا بالرياضة ، فليس هذا بالشئ العابر ، بل هو في الواقع اتجاه أصيل له أصول مستمدة من كيان تلك الأمة العربية تمليه ضرورة نابعة من طبيعة نهضتها وتطورها ، وله جذور ممتدة من الماضي .

فقد لعبت الرياضة دوراً هاماً في حياة العرب الأوائل ، وكان دافعهم إلى مزاوتها إيمانهم أن العقل السليم في الجسم السليم . وكانوا يتعلمون الألعاب ويمزاولونها منذ الطفولة ، وربما لا زموها حتى المشيب ، وعلاوة على ذلك فإن الرياضة احتلت مكاناً رفيعاً في أوقات فراغهم وكانت مصدراً للصحة والنشاط .

أهمية اللعب

ترجع أهمية اللعب للحقائق الآتية :

- (١) أن الميل الطبيعي وحده هو الذي يدفع اللاعب لمزاولة اللعب .
- (٢) أن الفرد يجد فيه فرصة للتعبير عن النفس ، وهذا يحقق له السرور والاستمتاع ويحجب له ما يمكن أن نسميه بالسعادة .
- (٣) إن السرور الذي يصاحب اللعب يدفع الإنسان للعمل ، ومن ثم نادى الخبراء بتنظيم برامج الألعاب ضمن مجالات العمل لزيادة الإنتاج .
- (٤) أنه يشيع حاجة أساسية للإنسان ، فهو طريق الطفل لاكتساب الخبرة . وهو للصبي والشاب وسيلتهم الطبيعية لاستنفاد طاقتهم الزائدة ، ومع أن حياة الكبار وما تتطلبها من مسئوليات وواجبات تجعل اللعب يأخذ المكان الثاني ، إلا أن الحاجة للعب أساسية لدرجة لا يمكن إغفالها .
- (٥) اللعب تمرين طبيعي لقوى الفرد المختلفة وسبيل إلى تنمية هذه القوى ، ففيه يجد الفرد المؤثرات والدوافع التي تجعله يستخدم أعضائه وحواسه وعقله وهذه ولا شك ترقى بهذا الاستعمال . هذا وإن الحركات الكثيرة التي تصاحب اللعب يجعل هذا الترقى متزناً طبيعياً لا تكلف فيه ، فضلاً عما يكتسبه الجسم من رشاقة ومرونة .
- (٦) أن له أثره في تكوين الشخصية المتزنة وتنميتها ، وهذا غرض أساسي من اللعب المنظم ، فإذا سلك اللعب الطريق الصحيح فإنه يساعد على تقوية الجسم وتحسين الصحة ، ويساعد على النمو العقلي وخلق روح المرح ، وإتاحة الفرصة للتغيير الاجتماعي وتقويم الأخلاق .

(٧) أنه يعمل على رفاهية المجتمع ، فالشخصية المترنة أساس العلاقات الطيبة مع الغير ، والمعيشة في جماعات سر حياة الإنسان ، وجماعات اللعب تتيح الفرص التي لا تبارى لدعم هذه العلاقات الإنسانية الجميلة والصداقة القوية الممتعة التي تولد الاتحاد والانسجام . ولو أن جماعات اللعب تتصف أحيانا بالمنافسة إلا أنها تتميز عادة بالروح الطيبة والمشاركة الوجدانية . وللعب أثره العظيم في تنمية الشخصية الاجتماعية التي تعمل بكفاية في حياة تعاونية سليمة وتهدف إلى حياة رغدة سعيدة ، وإن السرور والسعادة اللذين يذبتان من اللعب في جماعات متألفة منسجمة لها الأثر البعيد على المجتمع .

وظائف اللعب

أولا : وظائف فردية — لا شك أن الممارسة الصحيحة للعب تقوى الجسم وتنشط العقل وتخفف العناء الذي ينجم عن العمل اليومي فضلا عن أن الجسم يخزن عادة طاقة بدنية وعصبية كانت تضيع سدى إذا قضى الإنسان وقته في خمول ، كما يجد الإنسان في اللعب منفذا للانفعالات والغرائز لا يتوفر له في عمله اليومي ، واللعب يحفظ التوازن بين الآمال البعيدة وحقائق الحياة الواقعية ويحقق الرغبات الأساسية للإنسان كالرغبة في اكتساب خبرات جديدة والرغبة في الاطمئنان والرغبة في التعبير والرغبة في التقدير . كما يدعو اللعب إلى الشجاعة والتمسك بالحياة ويبعث في النفس روح الكفاح والعمل على تحقيق الآمال .

واللعب يكسب الفرد حيوية جسمانية وتيقظ عقلي وصحة نفسية . فالفرد الحامل للضمير الملاحظة لما يدور حوله ، البطيء التفاعل للوثرات الخارجية يمكن أن يتغير كناية نتيجة ممارسته للألعاب ، إذ تنمو قدرته على التوقع

وترقى مدركاته الحسية والعصبية ... فاللاعب تصبح عنده المقدرة على التوقع أو الإحساس بأن الكرة آتية إليه ، وأنه في خطر من أن يلس ، أو أن دوره قد حان للهجوم أو الدفاع ... واللاعب يسمع خطوات الأقدام التي خلفه ، ويسمع اسمه أو رقه عندما ينادى عليه ... وعلى الإجمال فإنه بعدد لا يحصى من الطرق تثار فيه التلبية السريعة والتيقظ والانتباه لكل ما يدور حوله . فالطفل المرتبك يصبح رشيقا ماهرا ، والطفل المتردد يزول تردده بدوام ممارسته للعب ... إنه سيجري بانطلاق ، وسيهاجم بمهارة ، وسيندفع في الوقت المناسب بحماسة محققا نمو عضليا عصبيا مضطربا .

وتتدرب قوى الناشئ المختلفة عن طريق اللعب ، فتزداد قوة تحمله وتنمو إرادته . إن تنمية الإرادة ومظهرها قوة التحمل تبدو طريقة تنميتها واضحة فيما يحيط باللعب من ابتكار سريع لطرق الهجوم المصحوبة بالجرأة والعزم الإمساك بلاعب مضاد أو اكتساب نقطة أو إحراز هدف . ومن أهم ما يكتسبه اللاعب في هذا الصدد : قوة الضبط ، وهي العزم والتصميم مع المثابرة وضبط النفس ، وتعتبر هذه الصفة أعلى مظهر للإرادة . إن الناشئ في مستقبل حياته تكون قدرة تحكمه على نفسه ضعيفة ، فإذا شاهد شيئا فإنه يرغب في الحصول عليه ، وإذا جال بخاطره أن يفعل شيئا فإنه يفعله تلقائيا دون تدبير ، وأهل جزاء كبيرا من مشاكل تربية الناشئ سواء في المنزل أو في المدرسة نتيجة لأن قوة الضبط ، مازالت في دور التكوين . ولا يوجد شيء يمكن أن ينمي قوة الضبط ، هذه بطريقة فعالة وطبيعية كالألعاب . فالألعاب الصغار لا يوجد فيها إلا القليل من القيود ، وما أن يتدرج اللاعبون في النمو حتى تظهر القواعد والتعليمات وتندرج في الزيادة فتتطلب ضبطا مضطربا للنفس ، مثل عدم اللعب إلا

في الدور المخصص ، وعدم عبور خط البداية في السباق إلا بعد الإشارة وضرورة التصويب بالكرة بشكل معين بدلا من رميها بطريقة عشوائية... وهكذا إلى أن نأتي إلى مرحلة البلوغ ، وفيها نصل إلى الألعاب الجماعية بطرقها المحددة وبقوانينها الدقيقة وبقيودها وجزائها . ولن يكون هناك في مجالات الخبرة للفني أو الفئاة فرص أكثر حيوية من تلك الألعاب الجماعية لاكتساب القدرة على الضبط ، ولا نواحي أكثر واقعية من تلك الألعاب للتدريب للوصول إلى هذه القدرة... فلنكون متمسكا بالقانون وبالعمليات في أكثر مواقف اللعب إثارة ، ولنكن تقرر تحت هذه الظروف اتباع الصواب وتجنب الخطأ حتى ولو تسبب ذلك في عدم الفوز ، فلا بد أن تكون هذه القيم الخلقية ثابتة في النفس ثبات العقيدة ، وهذا يتطلب تدريبا مستمرا ومعارضة سليمة للعب تحت توجيه وإرشاد صحيح فإذا استطعنا غرس حب اللعب الشريف في نفوس أبنائنا ، الذي يحقق إيمانهم بالقيم الخلقية ويعودهم على السلوك وفق هذه القيم ، فإننا نكون قد حققنا شيئا عميق الأثر في النهوض بمجتمعنا .

تحصلوا على قوى جديدة ، وأصبحوا متفاعلين ومحبوبين من زملائهم نتيجة لممارستهم للألعاب... فالطفل السلبي الجامد قد تعلم أن يأخذ دوره مع زملائه ، والطفل الأناني المحب لنفسه قد تعلم ألا يحتكر الفرص لنفسه ، والطفل الغير مقدر قد اكتسب احتراماً لنفسه واحترام الآخرين له خلال اكتسابه لمهارات معينة جعلته زميلاً مرغوباً فيه ومنافساً محترماً. إنه قد تعلم أن يقابل الهزيمة دون أن تثبط عزيمته ، وأن يقابل النصر بلا زهو زائد. بهذا تنمو قدرات التعاون الاجتماعي عند الفرد ، وتصل إلى ذروتها في ألعاب الجماعات ، حيث يستخدم الفرد قدراته في خدمة الجماعة وحيث يكون التعاون هو حياة اللعبة .

واللعب يقوى الروابط ويدعو إلى التعاون ، ويدفع إلى التضحية في سبيل رفاهية المجتمع ، ويشير الشهامة للعمل من أجل الغير الذي هو من مسئوليات الإصلاح الاجتماعي .

اثر اللعب على قوى المجتمع

اللعب مظهر خاص من مظاهر النشاط الإنساني يتميز بروح واتجاه معين ، ويعود على الإنسان بالإشباع المباشر ، ولكنه لا يؤدي وظيفة مستقلة ، بل يؤثر تأثيراً عاماً على جميع نواحي الحياة الأخرى .

وقيمة اللعب للفرد والمجتمع ترجع إلى حد ما إلى أثره البالغ على القوى الهامة في حياة الإنسان - فهو يعود بفائدة مباشرة على الفرد ، ويؤدي في نفس الوقت أغراضاً إنشائية أخرى ، ومن ثم كانت خطورته ، واعتباره من العوامل الأساسية في الحياة العصرية .

والفرد الذي يستمتع بحياة ترويح خصبية يكون أقرب إلى الصحة والائزان من الشخص المحروم من الترويح . ولكن يجب أن يتضح جلياً أن اللعب ليس في حد ذاته وسيلة مباشرة للوصول إلى الصحة أو الأخلاق .

ثانياً : وظائف اجتماعية - اللعب يدرّب الفرد على الفضائل الاجتماعية ، ويعلمه النظام وأهميته ، والاعتراف بحقوق الغير والعمل على إبعاده ، ومن الحقائق الهامة أن الرجل الذي لم يكتسب الروح الرياضية في لعبه يصبح نجاحه في نواحي الحياة الأخرى بعيد الاحتمال .

والواقع أن الألعاب تساهم مساهمة فعالة في التنمية الاجتماعية للأفراد ومن الملاحظ أن كثيراً من الأطفال لأسباب متعددة لا يملكون المقدرة على التفاعل مع الآخرين ، بل وكثيراً من الكبار تنقصهم هذه المقدرة أيضاً ، مما يضعف من قدرتهم على العمل والنجاح في الحياة . وقد عرف الكاتب حالة إثر أخرى من الأطفال المنطوين الغمير محبوبين ، الذين

أو رفع الروح المعنوية .. إلخ ، ولكنه يسهم في الوصول إلى هذه الأغراض .

وأثر اللعب على القوى المختلفة في المجتمع ، مع ماله من أهمية ، يجب أن ينظر إليه على أنه أثر جانبي ، لأن القيمة الأساسية للعب تكمن فيما يضيفه على حياة الأفراد من حيوية وخصوبة ومنعة .

١ - اللعب والصحة البدنية :

من الأمور المسلم بها أن الاشتراك في أنواع اللعب الصحيح يساعد على سلامة الجسم . ومن المعروف أن النشاط الذي تقوم به العضلات يؤدي إلى نموها ، وأن الألعاب الرياضية تساعد كثيراً على نمو الأعضاء الهامة وتنشط الأجهزة الداخلية للجسم كالقوة الدموية وجهاز التنفس والجهاز الهضمي ، وأن الألعاب النشطة التي تؤدي في الهواء الطلق وتستعمل فيها العضلات الرئيسية من أحسن الوسائل لنمو الأعضاء والمحافظة على سلامتها ، ويوضح « مبررت جنتجر » القيمة الصحية للعب عند الأطفال بما يأتي : يتعلم الطفل وينمو عن طريق اللعب أكثر من أي نوع آخر من النشاط . وفرص اللعب التي تراعى فيها الشروط الخارجية الصحية تعتبر بلا شك أولى حاجات الطفل ، وقد ثبت أن التفوق في النمو الجسمي والعقلي للأطفال أتاحت لهم فرص اللعب أعظم كثيراً منه عند الأطفال الذين حرروا هذه الفرص .

وأهمية اللعب كوسيلة لنمو سليم لا تقتصر على الأطفال والشباب بل تشمل أيضاً الكبار - وكثير من الأطباء يصفون لمرضاة ألوانا من النشاط الترويحي ، إلا أن أثر هذا النوع من العلاج يعتمد على الروح التي يؤدي بها النشاط ، والفائدة التي ترجى منه . يمكن أعظم إذا ما قام المريض بالنشاط بروح من ميله الطبيعي وليس مجرد تنفيذ أمر الطبيب .

- ويمكن أن نحصر أثر اللعب في تحقيق الصحة البدنية فيما يلي :
- (أ) يساعد على نمو الجسم نمواً طبيعياً سليماً في الأعمار المختلفة .
 - (ب) ينمي التوافق الحسي والحركي .
 - (ج) يقوى عضلات وأجهزة الجسم المختلفة .
 - (د) ينمي الطاقة الحيوية ويؤخر الشيخوخة والمرض .
 - (هـ) يكسب الفرد قدرات خاصة في أداء حركات معينة .
 - (و) يبقى من المرض ويعالج بعض الأمراض .
 - (ز) يستكمل تناسق الجسم في نموه .
 - (ح) ينمي القدرة على الدفاع عن النفس :

٢ - اللعب والصحة العقلية :

تدل التقارير الطبية في ميدان الصحة العقلية على تزايد عدد المرضى بالأمراض العقلية ، حتى يقال إن عددهم في الولايات المتحدة يفوق عدد المرضى بجميع الأمراض كلها معاً .

وأوضح رئيس اللجنة الأهلية للصحة العقلية العوامل التي تساعد الإنسان على المحافظة على صحته العقلية قال : « لا يوجد من بين هذه العوامل ما هو أهم من تلك التي تنصل بنشر اللعب للمحافظة على الصحة العقلية » .

وقد جاء بتوصيات اللجنة الخامسة من لجان الاتحاد العالمي للصحة العقلية في مؤتمره الثاني سنة ١٩٥٠ أنه يجب تحقيق حاجة الطفل للتعبير عن نفسه وكذلك حاجته للرياضة البدنية والألعاب والترويح .

ويوضح دكتور « آرثر ريجلز » القيمة الوقائية للعب من وجهة نظر الصحة العقلية بما يأتي : « اللعب عنصر هام في الجهود الوقائية

والتعلاجية للمعرض العقلي ، فهو يجعل الفرد العادي ينظر إلى الحياة نظرة سليمة ... والألعاب تعتبر مأسكا صحيحا للنشاط البدني والعقلي والنجاح في القيام باللعب يعطى الفرد شعورا بالكفاءة والقوة ، تساعد بذلك على عدم نمو الشعور بالنقص الذي يلزم الإنسان طول حياته ويؤدي إلى الاضطرابات العقلية . .

واللعب إذا كان في الهواء الطلق خاصة يخفف كثيرا من الإجهاد العصبي . ويستخدم اللعب بجانب هذا في تأهيل مريض العقول ، فالمرضى الذين يعانون الاضطرابات العقلية ينجيهم سريعا لمؤثرات اللعب الذي ينحهم الاتزان العقلي .

٣ - اللعب والأخلاق :

إذا اقرن اللعب بالإشراف الصحيح حقق قوة خلقية عظيمة ، وهو لا ينمي الصفات الفردية خصب ، بل له أثره القوي على نمو الاتجاهات الاجتماعية التي تجعل الفرد عضوا عاملا في الجماعة .

واللعب يخلق روحا رياضية عالية ، تتمثل في احترام القوانين والأمانة والشجاعة والقدرة على السيطرة على روح الانانية في الفرد وتحويلها لمصلحة المجموع ، كما ينمي القدرة على التعاون والخبرة في القيادة .

وكثير من ألوان النشاط وخاصة في الفرق الرياضية تتطلب التعاون الجماعي والولاء والشعور بالجماعة . ويتعلم الأطفال والكبار عن طريقها كيفية احترام الغير ومعنى الحرية . واللعب له بالغ الأثر على الخلق الشخصي للفرد وعلى ثقافته . والفرية الخلقية لا تعتبر هدفا للعب يسعى وراء تحقيقه ولكنها تأتي نتيجة طبيعية له .

٤ - اللعب والجريمة :

ولما كان اللعب عاملا هاما في بناء الأخلاق القويمة ، فهو لا شك يقتل عناصر الجريمة في النفوس ، ولا عجب أن تلجأ المؤسسات التي تعنى بتربية الأحداث إلى اللعب باعتباره حليفا قويا . ولما كانت الرغبة في اللعب قوية عند الشباب ، فاحتمال ظهور الجريمة في المجتمعات التي تيسر فيها فرص اللعب أقل بكثير من المجتمعات التي تقل فيها هذه الفرص .

وانشغال الأطفال والشباب في الملاعب يحول دون اشتراكهم أو تفكيرهم في الجريمة . والطفل الذي يجد في اللعب مجالا لإشباع حاجاته الطبيعية من التقدير والنجاح لا يحتاج إلى إشباعها بطرق ملتوية . وقد ظهر من تحليل ٥٠٠ حالة لانحراف الأحداث أن ٧٩ ٪ منها فقط كانت فرص اللعب ميسرة لها . ويقرر المسؤولون عن الأحداث أن كثيرا من الجرائم والانحرافات تعزى إلى قلة فرص اللعب . ويجب ألا نعتبر اللعب علاجا مباشرا للجريمة ولكنه أحد القوى التي تؤثر على حياة الناس فتحول بينهم وبين الانحراف .

٥ - اللعب وتماسك المجتمع :

توجد كثير من العوامل في حياتنا العصرية تدعو إلى تفرق الناس في جماعات متباينة نتيجة اختلافهم في الحالة الاقتصادية والمركز الاجتماعي والجنس والتعليم والثقافة . وينجم عن هذا نمو بذور الشك وعدم الثقة والتباغض بينهم مما يوجد التباعد ويضعف من وحدة الهدف .

واللعب - وهو ديمقراطي في أساسه - يخلق حالة عامة من الرضا نتيجة المشاركة فيه فتختفي الفوارق ويصبح اللاعبون على اختلاف مراكزهم في الحياة على قدم المساواة . ولا يوجد أقوى من اللعب وسيلة لدعم

الصداقة والتفاهم بين الناس . كل هذه القوى تؤدي بلا شك إلى تمارك
ووحدة المجتمع .

٦ - المعب والتأحية الاقتصادية :

من الأسباب التي تستند إليها الهيئات التي تدعو لتشجيع اللعب أنه يور
أضعاف ما ينفق عليه - فالنفقات السنوية اللازمة للعناية بالحرف المنحرف
الواحد قد تصل إلى عشرات الجنيهات ، في حين أن ناديا يبعد الأطفال عن
الانحراف لا يكلف - سوى بضعة قروش عن كل طفل . وتقرر السلطات
الطبية أن الصحة البدنية والعقلية تعتمد كثيرا على أنواع النشاط المناسبة ،
فمن الحكمة أن ينفق المال على اللعب بدلا من إنفاقه في علاج ما قد يترتب
على عدم توفير فرص اللعب لقضاء أوقات الفراغ .

الباب الثاني

الألعاب الريفية

- تعريفها
- أهميتها
- مميزاتها
- تقسيمها
- مجالاتها

الباب الثاني

الآلغاز الريفية

تعريفها

الآلغاز الريفية أو الشعبية من أقدم مظاهر النشاط البشري، وهي أول صورة للنشاط الإنساني في طفولته، فهي صدى لانفعال الكائن البشري، ومعرض اللذة والفرح، وهي مرآة الطفولة وانعكاس لصورة الحياة. لذلك لم يخل تاريخ أمة من الأمم منها سواء كانت شرقية أو غربية، فقد سارت العصور وعاصرت الشعوب. كما أنها مظهر من المظاهر التي لا بد من توافرها في كل مجتمع. فهي تعرض نموذجاً من نماذج الحياة في البيئة بطابعها وتقاليدها ونظامها.

ويجب ألا يفهم من هذا أن الألغاز - وهي ملك مشاع لسائر الشعوب - واحدة عندهم، فاللغة الهندية تغاير العربية والآخرى غير اللغة العربية، ذلك لأن لكل شعب بيئته الخاصة وطبيعته الخاصة وظروفه الخاصة. كل هذه العوامل تطبع نفسيته بطابعها الخاص الذي ينعكس بوضوح في ألغابه.

والباحث المتعمق في صميم البيئة الريفية والبيئة الشعبية العريضة يجدها ملأى بشئ الألغاز المتصلة بالنفس البشرية اتصالاً مباشراً.

فالحقيقة المسلم بها أن الخالق منح العربي خطاً وافرأ من الخيال والقدرة على أن يصوغ من الحياة المحيطة به ألغازاً لطيفة جميلة، إذ لم يغرب عن باله

ما للألعاب من تأثير في تكوين الجسم وتهذيب الروح وتقوية الخلق وبت الروح الاجتماعية بين اللاعبين فكانت لهم ألعابهم الخاصة بهم .

ويجب ألا يتبادر إلى الأذهان أن تاريخ هذه الألعاب أو تتبعها من الأمور اليسيرة ، وذلك لكثرتها وتعدد الطرق التي تلعب بها ، هذا إلى أن اللعبة الواحدة قد تتطور عناصرها في البيئة التي نشأت فيها تطوراً قد يبعدها عن طبيعتها الحقيقية . كل هذه العقبات كثيراً ما تقف في طريق دراستها .

وهذه الألعاب على الرغم من مر السنين كانت ولا تزال الأصل الذي نقل عنه الغرب كثيراً من ألعابه لما تمتاز به من قدم العهد وطول العمر . وأصبح من الممكن اليوم إرجاع كثير من ألعاب الغرب إلى منابعها الأولى ، وتكفي الإشارة هنا إلى أن لعبة الهوكي ، الغربية ، تلك اللعبة الجماعية الكبيرة الذائعة الانتشار ترجع أصلاً إلى لعبة الحكة ، وهي من ألعابنا الشعبية الهامة .

أهميتها

إذا استعرضنا الجانب الأكبر من مجتمعاتنا محاولين أن ندرك ما افتقر إليه من أسباب الرقي ، وجدنا أن مجتمع القرية يقع في مقدمة المجتمعات التي تحتاج إلى رعاية في مختلف النواحي ، إجتماعية كانت أم ثقافية أم صحية — ففي تلك البيئة ينشأ الغالبية الكبرى من أطفالنا متأثرين بترائها وظروفها ، فإذا صادفوا منا الرعاية اللازمة نقلوها لأبنائهم من بعدهم ، وابن اليوم أب للغد .

ولم تكن مشكلة وقت الفراغ ذات أهمية في الماضي عندما كانت ساعات العمل تتراوح بين ١٢ ، ١٤ ساعة في اليوم ولمدة ستة أيام في

الأسبوع ، ولكن تخفيض ساعات العمل المتوالي والذي وصل اليوم إلى أربعين ساعة في الأسبوع بالنسبة لعمال الصناعة ، أوجد فترة فراغ لو حسبت من عمر العامل لبلغت خمس حياته في المتوسط ، واستوجب الأمر دراسة تلك المشكلة ، فعقدت عدة مؤتمرات دولية اتخذت قرارات تدور كلها حول استغلال أوقات الفراغ ، ووضع البرامج الكفيلة بتوجيه هذا الوقت لتكوين المواطن الصالح .

وإذا كان العالم قد أعطى مشكلة وقت الفراغ بالنسبة لعمال الصناعة هذه الأهمية ، وعقد لها أكثر من مؤتمر دولي ، فإنه يجدر بنا أن نزيد اهتمامنا به خاصة إذا علمنا أن وقت الفراغ لدى عمالنا الزراعيين يبلغ حوالي نصف عمر العامل في المتوسط . والجدول الآتي يوضح هذه الحقيقة ، وهو من رسالة الدكتوراه الدكتور علي فؤاد .

المحافظة	عدد أيام العمل في السنة		
	للرجل	للرأة	للصبي
الغربية	١٨٥	١٤٠	١٤٠
الدقهلية	٢٢٠	١٣٥	١٤٥
البحيرة	٢٢٠	١٧٠	٢٠٠
الشرقية	١٨٠	١٢٠	١٧٠
المنوفية	٢١٠	١٨٠	١٦٠
القليوبية	٢٤٠	١٦٠	١٨٠
الجيزة	٢٢٠	١٦٠	١٩٠
الفيوم	١٨٥	١٣٥	١٦٠
المنيا	١٨٠	١٢٥	١١٥
أسيوط	١٥٠	١٤٠	١٠٠
سوهاج	١٦٠	١٢٠	١٠٥
قنا	١٢٠	١٢٠	١٠٠
أسوان	١١٥	١٧٥	٦٠

لذلك كان لابد من تنظيم وقت الفراغ واستغلال جزء منه في نشاطات تلقائى تمارس فيه ألعاب متعددة لها طابع خاص ، مشوقة تجذب اللاعبين إلى ممارستها ، سهلة ، فى متناولهم ، بسيطة بعيدة عن كل تكلف ، لا تحتاج إلى استعداد خاص ، معروفة لها طابعها المحلى - هذه الألعاب تعلمهم الاعتماد بالنفس والاعتماد على الذات ، وتدرجهم على الشهادة وبذل الجهد والحرص على التفوق ، وتؤثر تأثيرا مباشرا على الجسم والروح معا .

فمن طريق اللعب يكتمل نمو الناشئين ، ويرقى سلوك البالغين ، وهو يساعد على خلق الجو الاجتماعى السكئيل بتدريب الريفين على التعامل طبقا لأسس المشاركة الاجتماعية - كما تنمو عن طريقة الملكات الطبيعية والاستعدادات الفطرية العامة . وبالإجمال فالألعاب من أفضل الوسائل لاستغلال أوقات الفراغ لدى شباب الريف بصورة تباعد بينهم وبين الانحرافات الشاذة وتجهزهم لمهامهم

وإذا ما استكمل الفرد تكوينه الرياضى ، تمت فيه صفات الرجولة الحقة ، ونبتت في نفسه الفضائل ، ونبشت فيه الرغبة فى خدمة مجتمعه . وإذا ما استكمل الفرد هذه الرياضة تكوينه الجسمى وتكوينه الحقيقى كان لذلك أثره الصادق المباشر فى البيئة التى يعيش فيها ، فيجس الضعيف ، ويثبت المصروف ، ويبقى الضمير ، ويغضب الحق ، ويدفع الأذى عن الجار ، ويكون مثلا حيا للكرامة وحن الخلق ، وينفق ما يملك من جهد فى بث هذه الفضائل فى المجتمع الذى يعيش فيه . ونجدد نحن دائما إلى حياة الجماعة ، فإذا وجدت لها إليها وجهاد فى سبيلها ، وإذا لم توجد عمل على تكوينها

وحرص على التوفيق بين أفرادها . والجماعة خير مظهر من مظاهر التضامن ، فالجماعة تعاون وقوة - وإذا انزعج التكوين الحقيقى والجسمى فى جماعة من الجماعات نما فيها الشعور بالكرامة ونضج فى أفرادها ما يصبغ أن نسبه بالولاء وهو من أقوى دعائم الوطنية .

ولكن هل يسهل علينا إعطاء أبناء الريف قسطهم من اللعب بأنواعه المعروفة فى المدن - إذا وضعنا فى الاعتبار الظروف الآتية : -

١ - أن هذا النوع من اللعب يحتاج إلى مساحات واسعة من الأرض لإقامة الملاعب عليها بينما إمكانيات الريف لا تسمح بتخصيص هذه للمساحات الكبيرة إذ أن الحاجة هناك ماسة لاستغلال كل شبر من الأرض فى الزراعة .

٢ - أن الألعاب تحتاج إلى تمويل كبير لشراء الأجهزة والأدوات والملابس ودفع أجور عمال الصيانة والمدرسين الذين يشرفون على اللعب . وإمكانيات الريف لا تسمح بتخصيص المال الكافى لذلك إذا وضع فى الاعتبار ما يتطلبه برنامج الإصلاح أشغال من تمويل لأوجه الرعاية الأخرى من ثقافة واجتماعية واقتصادية وصحية .

ولما كانت الألعاب الريفية لا تحتاج إلى مساحات واسعة من الأرض تخصص لها بل يمكن تأديتها فى أى قضاء من الأرض ، كما أنها لا تحتاج إلى أجهزة أو أدوات أو ملابس خاصة ، كما سيتبين فيما بعد ، فيمكننا القول بأنها أنسب أنواع الألعاب لريفنا بصورة الحاضرة .

وجدير بالذكر أنه قد أجريت دراسة تحليلية لبعض البحوث الميدانية التى قام بها مبعوثوا مركز تنمية المجتمع بمرس الميان ، وقد

تبين أن الألعاب الريفية الشعبية هي الألعاب التي يفضلها الشباب الريفي عن غيرها . وقد وضحت هذه البحوث أن الألعاب المفضلة لدى القرويين هي كالآتي :

- ٤٧ ٪ من الشباب يقبل على الألعاب الريفية الشعبية .
- ٢٠ ٪ من الشباب يقبل على ألعاب كرة السلة والكرة الطائرة وتنس الطاولة ، البنج بنج ، .
- ٢٦ ٪ من الشباب يقبل على أى نوع من الألعاب .
- ٧ ٪ من الشباب لا يقبل على أى نوع من الألعاب .

ولذلك فالألعاب الريفية تقع في مقدمة ألوان النشاط الذي يمكن تنظيمه لغائية الكبرى من المواطنين لما تتميز به من أنها معروفة لديهم ، مستساغة منهم ، متبعة من بيئتهم ومتشعبة مع ميولهم وتقاليدهم .

مميزاتها

تهدف هذه الألعاب إلى المساهمة في تكوين الشخصية الناضجة المتكاملة للشباب ، وإتاحة الفرصة للمواطن في جميع مراحل عمره لتنمية استعداداته وقدراته ، ومقابلة احتياجاته الأساسية بدنية ونفسية وعقلية ، وإدماجه في المجتمع بحيث يتفاعل معه تفاعلاً إيجابياً منتجاً يعود عليه بالنفع ويخلق منه عنصراً إيجابياً فعالاً يؤدي رسالته كاملة نحو مجتمعه .

وتحقق الألعاب الشعبية هذه الأهداف لما تنطوي عليه من المميزات الآتية :-

- ١ - متنوعة فمنها الألعاب الصغيرة والكبيرة ، الفردية والجماعية ،

الهادئة والكثيرة الحركة ، الداخلية والخارجية ، كما أنها مندرجة فقيرها ما يصلح لكل الأعمار والقدرات .

- ٢ - لا تحتاج لمعدات خاصة أو أدوات رياضية معقدة ، كما أنها لا تحتاج للملاعب خاصة .
- ٣ - لها طابع محبب يستهوى اللاعبين لما تهدف إليه من إظهار الماهرة والقوة وسرعة البديهة .
- ٣ - لا تحتاج لنوع خاص من المدربين أو المشرفين بل يمكن أن يقوم بعض اللاعبين بالقيادة والإشراف .
- ٥ - لا تحتاج لأي استعداد خاص أو مهارات زائدة بل هي التي تربي المهارات .

- ٦ - بسيطة في فهمها وفي أدائها ، تحكمها قوانين سهلة .
- ٧ - تعمل على تمرين وتنمية سرعة الخاطر وحضور البديهة .
- ٨ - مشوقة تدعو للإقبال عليها .
- ٩ - سهلة في تناول الجميع فلا يشمر أحد بعجزه إزاءها .
- ١٠ - مناسبة للبيئة الريفية ولعادات أهلها وتقاليدهم لأنها تابعة منهم .
- ١١ - قليلة التكاليف بل أن بعضها لا يكلف شيئاً وهذه حقيقة اقتصادية هامة .

تقسيم الألعاب

العابنا الريفية متعددة الأنواع ، متنوعة الأقسام ، متباينة القواعد ، مختلفة الأساليب . وقد قسمت هذه الألعاب إلى مجموعات حتى يستطيع

المشرف أو المدرب أن يختار منها ما يناسب اللاعبين وقدراتهم ، وأن يضع خطته تبعاً لمراحل النمو فيتدرج في ألعابه مبتدئاً بالألعاب البسيطة للصغار إلى ألعاب الجماعات الكبيرة للكبار - وعلى هذا يمكن تقسيم الألعاب إلى الأنواع التالية :

١ - ألعاب هادئة :

وتتميز بأنها لا تحتاج لمجهود بدني كبير لممارستها ، وتؤدي في مساحة صغيرة من الأرض وعدد قليل من الأفراد .

٢ - ألعاب سهلة :

سميت كذلك لبساطة قواعدها فهي لا تحتاج لشرح كثير ، كما أنها تتيح للفرد إظهار مقدراته وإبراز قوته بدون حاجة لمنافسة . وهي وسيلة الإعداد للألعاب المقبلة بالتدريب على النظام والتبليغ السريعة واحترام قانون اللعبة .

٣ - ألعاب التنافس :

تتميز بإناحة المجال للاعب لإظهار مجهوده ومقدرته كفرد بين أفراد جماعته ، كما تتيح له مجال العمل الناضج لهذه الجماعة لمنافسة الجماعات الأخرى .

٤ - ألعاب جماعية :

وهي تهدف إلى تقدير معنى الجماعة وما يتبع ذلك من تدريب على التعاون والطاعة كما تتيح الفرصة لإظهار الفريق وفقاً للخطة التي يتبعها . وهي تتميز بكثرة قوانينها وتعددتها .

وقد أخذنا بهذا التقسيم عند تقديمنا للألعاب في الأبواب التالية . كما قسمنا الألعاب الشعبية التي يتضمنها هذا الكتاب إلى أربع مجموعات وفقاً لمراحل النمو التي تقابل المراحل التعليمية في جمهوريتنا العربية المتحدة على النحو الآتي :

١ - ألعاب للرحلة الابتدائية وما يعادلها .

٢ - ألعاب للرحلة الإعدادية وما يعادلها .

٣ - ألعاب للرحلة الثانوية وما يعادلها .

٤ - ألعاب للرحلة العالية وما يعادلها .

وقد وضع هذا التقسيم في دليل الألعاب ، بنهاية الكتاب ، ليسهل الاسترشاد به عند اختيار الألعاب التي تناسب كل مرحلة منها .

وإذا كان الكاتب قد اجتهد في تصنيف الألعاب الشعبية وفقاً لمراحل النمو ، فإن هذا لا يعني أن هناك حدوداً فاصلة جامدة للألعاب كل مرحلة عن الأخرى ، فلا شيء أكثر مرونة في حياة الطفل أو البالغ من الميل للعب وإلا لما أصبح لعباً . فكثيراً ما نجد لاعبين صغاراً وشباباً وكباراً تجمعهم متعة ممارسة لعبة واحدة .

إن تقسيم الألعاب وفقاً لمراحل النمو قد وضع على أساس تجريبي ، ليس بفرض قصر استعمال ألعاب معينة على مرحلة واحدة بحيث لا تستخدم في مرحلة أخرى ، ولكن وجد بالنسبة للدارس ومناهجها أن تكون هناك مادة في متناول اليد لكل مرحلة ، بحيث تتطور المادة وتقدم مع تقدم الطفل في عمره . وعلى هذا فقد حددت ألعاب لكل مرحلة ، على أن هذا لا يمنع من استخدام بعضها في مرحلة تالية متى ثبت

الميل لها والإقبال عليها .

مجال اللعب في الريف

• اللعب في الريف طابع خاص يترتب على طبيعة العمل في الحقل ، فالعمل هناك موسمي ، وأثناء موسم العمل تقل الفرص للقيام بهذا النشاط ، وباتهاء الموسم يزداد وقت الفراغ وتزداد الحاجة للعب . وهذا النظام المرسوم للعمل في الريف يتطلب تخطيط برامج النشاط عامة واللعب خاصة بطريقة تتماشى مع ظروف العمل وأوقاته ، فتتألف برامج النشاط الهامة خلال الفترة التي يقل فيها العمل . على أن هناك ما يشير إلى أن أوقات الفراغ في الريف ستزداد في المستقبل نظراً لما تتجه إليه الدولة من استخدام الآلات في الزراعة .

• لا توجد في البيئة الريفية وسائل للتسلية كما هو الحال في المدن فيكاد يكون من المنعذر وجود مسارح للتمثيل أو دور للسينما ، وهذا يجعل المجال منسجماً أمام برامج الألعاب والنشاط الترويحي البناء ، على أن يكون من النوع الذي يتفق مع ميول أهل الريف .

• لما كان تكوين الجماعات الكبيرة المتجانسة من الأمور الصعبة في الريف فإن مجال اللعب هناك هو مجال الألعاب ذات الأعداد المحدودة والتي لا تحتاج إلى فرق خاصة ، وأغلب الألعاب الريفية تتميز بهذا الطابع .

• يتميز الترويج في الريف بأنه يعتمد كلية على الألعاب المحلية لأن الترويج التجاري يقل في الريف ومن ثم كان على الناس أن يتكروا وسائلهم الخاصة لقضاء وقت الفراغ فإذا لم يتيسر إيفاد القادة لمساعدة هؤلاء الناس على ابتكار أنواع النشاط فإن وقت الفراغ غالباً ما يضيع

سدى أو يستغل في أساليب تعود بالضرر المحقق - لذلك فإن إعداد القادة المحليين أمر أساسي للنهوض بالألعاب وشغل وقت الفراغ فيها يعود على المجتمع بالنفع .

• لا توجد في أغلب المناطق الريفية المباني والساحات المناسبة لقضاء وقت الفراغ بالرغم من وجود المساحات الواسعة من الفضاء ولذلك يصبح من المتعذر مواصلة الألعاب المعروفة في المدن .

• الملاحظ أن الفلاح يمارس ألعابه الريفية بطريقة الأولى التي تحتاج في أغلب الأحوال إلى تنظيم حتى تتخلص من الحركات الطائشة أو المربكة التي تمنع البعض من الاشتراك فيها خوفاً من الضرر أو إظهار الضعف أمام الآخرين ، وهذا قد يؤدي بهذه الألعاب إلى الاندثار جيلاً إثر جيل - وما يؤيد هذا الرأي أن هذه الألعاب كانت أكثر ذبوعاً وانتشاراً في الأجيال الماضية عنها في جيلنا الحاضر وقد يقول البعض إن ظروف الريف ومشاكلة الاقتصادية جعلت الفلاح أكثر سعيًا وراء الرزق ، مما أدى إلى انصرافه عن الألعاب . وهذا غير صحيح إذ ثبت من الإحصاءات أن أوقات الفراغ عند الفلاح متوفرة بل هناك أوقات من السنة يكاد يكون الفلاح فيها عاطلاً عن العمل ، ويكون اللعب وسيلة للتنفيس والاستجمام والبناء .

إذاً فحاجة الريف الأساسية للترويج تكمن في نشر هذه الألعاب لتؤدي وظيفتها الاجتماعية ، بحيث يشعر كل فلاح أنها ضرورة لازمة له . وهذا لا يأتي إلا عن طريق الدراسة والتحليل لعناصر كل لعبة وملاحظة اللاعبين وأخذ رأيهم ثم التنسيق والتقنين ، أي وضع قوانين ثابتة ، على أن يكون ذلك في تدرج وروية مع الاحتفاظ بروح كل لعبة وباسمها المتداول حتى لا تفقد صبغتها المميزة .

ويجب ألا تغفل حرية التعبير في كل لعبة فهي الدافع الأساسي لممارسة هذه الألعاب .

وإنه لمن بشار الخير أن يفرد للألعاب الشعبية مكاناً في مناهج التربية الرياضية بالمراحل الابتدائية والإعدادية التعليمية ، وأن يشجع ممارستها بين الشباب في القطاعات التعليمية والأهلية . وقد أوصت لجان مؤتمر تقييم العيد العربي الأول لشباب المحافظات بضرورة اشتراك العمال والفلاحين في المنافسات الرياضية ، والعمل على إدخال الألعاب الشعبية ضمن المسابقات الرياضية في الدورات الرياضية بالمحافظات .

الباب الثالث

قيادة اللعب في الريف

- طبيعة القيادة في ميدان اللعب
- القيادة والسلوك
- أهداف القيادة ووسائلها
- الخصائص والمميزات العامة للقيادة
- صفات وواجبات القادة في ميدان اللعب
- أنماط القيادة المحلية
- إعداد القادة

الباب الثالث

قيادة اللعب في الريف

القيادة في الملعب من الأمور الضرورية ، فاللاعب يحتاج إلى أن يكيف نشاطه في الحدود التي تسمح بها مساحة الملعب والأدوات الموجودة فيه ، وعليه أن يتعاون مع جماعة كبيرة غير متجانسة من اللاعبين . ولا يمكن أن نتوقع منه حل هذه المشكلات دون حاجة إلى مساعد يوجهه ويشرف على اللعب بحيث يتيح الفرص للجميع فيمنع احتكار اللعب بواسطة الكبار ويراقب الصغار منهم ليبعدم عن الأخطار .. وقد أثبتت التجربة التي ترك فيها الملعب بدون قيادة في مدينة عدد سكانها يصل إلى ٣٠.٠٠٠ أن الأفراد الذين استعملوا الملعب لم يتجاوزوا العشرين ، وعندما ظهر الرائد ازداد عدد اللاعبين إلى حوالي الثمانين ، ولما وجد القائد المدرب ارتفع الحضور إلى ٤٤٨ لاعباً .

طبيعة القيادة في ميدان اللعب

القيادة في اللعب ليست مجرد المحافظة على النظام في الملاعب ، لأن هذا يمكن أن يقوم به أى شخص يمثل السلطة ، فيمكن لرجل الأمن أن يفض النزاع الذي يقوم بين اللاعبين في الملعب بطردهم منه ، إلا أن هذا العمل لا يعتبر حلاً للمشكلة لأن المعركة ستعود عندما يوايهم ظهره ، كما أن إظهار السلطة بهذه الكيفية يثير العناد ولا يمنع قيام المشكلة مرة أخرى ولكن المقصود بالقيادة الدور الإيجابي الذي يقوم به الرائد .

فالرائد وهو دائم الاتصال بالأفراد يمكنه أن يقيم النظام عن طريق

النفاهم ، وهو يرمى بذلك إلى قيام التعاون ويمنع في نفس الوقت وقوع الأفراد في مواقف قد تعوق نشاطهم ، وبهذه الطريقة يتعلم الأفراد النظام وضبط النفس في علاقاتهم ، فتقل الخلافات بينهم .

القيادة والسلوك

يعتبر اللاعب - إذا وضع تحت الإشراف الصحيح - أفضل مكان يتعلم فيه الأفراد السلوك المستقيم ، فالمواقف التي تصادفهم في الملعب كثيرة الشبه بالمواقف التي تقابلهم في حياتهم فيما بعد ، كما أنه يهيئ الاتصال بين الأفراد بطريقة طبيعية تعلمهم كيفية الأخذ والعطاء وكيف يتقبلون النجاح والفشل في حياتهم . وتحكم سلوك الأفراد في الملعب قواعد اللعبة وأحكام الحياة الجماعية ، ومهمة الرائد أن يساعد العضو على اتباع هذه القواعد ليس عن طريق الإرغام بل عن طريق الإيحاء المباشر .

فيتعلم الفرد خلال هذه الخبرات كيف يحسن التعامل مع الغير ، وكيف يجب عليه الانسحاب من الميدان بمحض إرادته إذا خرج عن قانون الجماعة مما يقوم فيه السلوك الاجتماعي .

ويهيئ الإشراف السليم الفرص لنمو الانجازات الخلقية القويمة ، الفردية منها والجماعية ، فيتعلم الفرد كيف يتحمل نتائج عمله حسنة كانت أم سيئة .

كما يتيح له فرص الابتكار وقيادة النشاط ، ويتعلم بطريقة عملية الحكم العام على الأمور والاعتماد على النفس والقدرة على تحمل المسؤولية .

أهداف القيادة ووسائلها

الغرض الرئيس من القيادة في الملعب شغل ساعات اللعب بنشاط متنوع

يملك على الفرد مشاعره . ويدعوه الابتكار والتعبير عن ميوله ، ثم توجيه هذا النشاط الوجهة التي تضمن تحقيق الرضا والسعادة الذي هو حاجة أساسية لنموه الطبيعي . وعلى قدر نجاح الرائد في الوصول إلى هذا الهدف تتوقف درجة نجاحه في ناديه رسالته كراند لجماعة .

أما تهذيب النفس وتقويم السلوك ، فتأتي نتائج طبيعية لاشتراك الفرد في نشاط يستحوذ عليه اهتمامه تحت الإشراف الصحيح .

والقيادة الناجحة للأفراد تنمي مهاراتهم وتزيد من قدرتهم على التعاون بشكل يجعلهم أكثر كفاية وأعظم أثراً كأفراد وأعضاء في جماعات تسعى إلى النضوج .

والسبب تحقق القيادة أهدافها يجب على الرائد أن يثير حماس الأفراد للاشتراك في النشاط بحسن التوجيه وتوفير الأدوات اللازمة والمكان المناسب وتنظيم اللعب بحيث يتفق مع ميول اللاعبين وقدراتهم كما يجدر بالرائد أن يساعد الأفراد على تنمية مهاراتهم لتحقيق لهم المتعة بمزاولة النشاط الذي يجيدونه .

وعلى الرائد أن يراعى التنوع في ألعاب الأطفال ، فهو الذي ينمي ميولهم وشخصياتهم فيضمن برنامج اللعب أنواعاً متعددة من الألعاب .

الخصائص والسمات العامة للقيادة

القيادة هي عملية ديناميكية متبادلة بين طرفين هما القائد والأفراد وتقوم القيادة لمقابلة مواقف خاصة في مجتمعات معينة ذات احتياجات خاصة ، وما يؤدي ذلك أن القائد في موقف ما قد لا يصالح للقيادة في

موقف آخر ، وكذلك قد تقبل الجماعة قائدا ما لها ، بينما لا تقبله جماعة أخرى .

ومن ذلك يتبين أنه لا يمكن حصر الخصائص أو المميزات التي يتصف بها جميع القادة في مختلف المواقف والجماعات ، غير أن بعض الأبحاث قد دلت نتائجها على أنه يلزم توافر بعض الصفات العامة في أنماط القيادة لرعاية الشباب حتى يتهيأ لها فرص النجاح والاستمرار ، وتتلخص في الآتي :

١ — النشاط البدني :

يجب أن يكون القائد متمتعاً بصحة جيدة حتى يكون نشيطاً قادراً على تحمل الأعباء . كما أن القائد الذي يمتلئ حيوية إنما يشجع في أفراد تلك الطاقة التي تبعت فيهم الحيوية والنشاط وتؤدي إلى تحقيق أهدافهم المشتركة . أما الخمول والبلادة والكسل فإنها جميعها أعداء للقيادة الناجحة لا يتأتى القضاء عليها إلا بالحيوية الدافقة .

وعلى القائد المنشط للجماعة دور ينبغي أن يؤديه ، وهو أن يبرز حيويته ، فيعنى بمظهره الشخصي الذي يدل على نشاطه ، ويعينه أيضاً ما يبديه هو من حيوية في المواقف المناسبة .

٢ — تناسق الجسم :

وهو من أهم الصفات التي تساعد على احترام القائد بين أفراد الجماعة ، إذ أن مظهر عدم التناسق يدعو إلى السخرية والاستهزاء أحياناً . فيؤدي إلى التفكك والانحلال بين أفراد الجماعة وأنصرافهم عن القائد . كما أن شعور القائد بالنقص قد يؤدي إلى اضطراب شخصيته ، لعدم قدرته على اكتساب ثقته بنفسه أو ثقة الجماعة به .

٣ — الذكاء :

وهو قدرة عقلية فطرية يتمتع بها الأفراد بدرجات مختلفة ، ويعتبر عاملاً هاماً في تكوين الشخصية . ونقصد بالذكاء هنا القدرة على استجلاء حقيقة الأمور ، والإحساس السريع بالعلاقات والارتباطات بين الأشياء ، واستخلاص العوامل البارزة من الخبرات السابقة للانتفاع بها في إلقاء الضوء على المشكلات القائمة . وهو القدرة على تكييف المواقف في حينها وإدراك وضعها في الإطار العام للخبرات الحالية والسابقة لاكتشاف نقطة البدايه للعمل الحكيم .

ومهما تساوت الصفات الشخصية في الأفراد ، فالمرجح أن الإنسان الذي يتمتع بدرجة أكبر من الذكاء هو الأكثر استعداداً من غيره للقيام بدور القائد الناجح إذ ليس هناك من قائد يستطيع أن يرتفع فوق ما يسمح به ذكاؤه . ويجب على القائد ألا يغلب عليه الغرور بذكائه المفرط ، بل يلزم أن يستشير ذوي الخبرة والمعرفة لاستخلاص الرأي السديد ليستعين به في نجاح مهمته ، وألا يغفل رأى جماعته حتى يصبح الاتصال العقلي ممكناً ودائماً بينه وبين أفرادها .

٤ — الثبات الانفعالي والشعور بالأمن :

وهما من أهم صفات القيادة الناجحة ، وبدونها قد يصبح دور القائد كالأطلال الأجوف فيسبب الحزن والمتاعب لحياة الجماعة الهادئة . إذ أن القائد يلزم أن تقبل قدراته النفسية النقد والمعارضة من أعضاء جماعته أو غيرها دون أن يفقد شعوره بالأمن والهدوء . كذلك يجب أن تسمح حالته الانفعالية بالتقدم المضطرب بين أعضاء جماعته ، وانتقال وظائف السلطة إلى الآخرين ليتقلدوا مهام القيادة .

٥ — التكامل :

ينبغي أن تتوافر في الأفراد الثقة بقادتهم ، وهم بدورهم يريدون أن يشعروا بأن ما يعينهم قد أودعوه أيدي قادتهم الآمنة على مصالحهم الواعية لاحتياجاتهم ، المضحية في سبيل رغباتهم .

ولا تتوافر تلك الثقة بالقائد إلا بالتكامل في شخصيته ، ويعني هذا توافر انسجام واتزان مقبولين في سلوك القائد الذي يسلكه في شئونه العامة والخاصة . ويعني أيضا أن يكون القائد رقيقا على نفسه ليحقق تكاملا في سلوكه وأخلاقه ، بحيث لا يكون ضحية لما ينوء به من صراع داخلي يجعله نهبا موزعا بين عقله وأهوائه بسبب ميوله المتعارضة ولا لئله لجماعته . وتحقيق ذلك التكامل يمكن القائد من أن يحظى بثقة أفراد واحترامهم مما يهيء له فرص النجاح .

٦ — اكتساب احترام الجماعة :

وهذا لن يناله القائد إلا إذا كان كبير الثقة بنفسه وبأهمية دوره في قيادة الجماعة . وما يحقق للقائد تلك الصفة قدرته على تحقيق التعاون الكامل بين أتباعه ، وأن ينال صداقة ومودة هؤلاء الأفراد بما يؤديه نحوهم من عطف وحنو وعاطفة طيبة نحو الخير .

ومن أهم الاتجاهات التي يلزم أن يتحلى بها القائد هو ابتعاده عن التيارات الاجتماعية المفعنة ، وأنواع التحيز في مختلف صورته وأشكاله ، بل عليه أن يلزم الحياد الكريم حتى ينال ثقة الجماعة واحترامها وتتوافر له فرص التعاون معهم والتأثير فيهم .

٧ — التواضع :

لا يكفي للقائد أن يفهم الناس ، بل عليه أن يعنى بشئونهم ويحاول إطلاق قواهم الكامنة ، فالقيادة هي علاقات إنسانية . والى يمكن القائد من التأثير في عدد متزايد من الناس ، فعليه أن يعمل على إيقاظ الناحية الإيجابية والاستجابة التعاونية في الآخرين .

وعندما تكون القيادة متبسطة حكيمة فإنها تكون دائما عملا مقبولا فالقائد والأفراد يلزم أن يشعروا دائما بالمساواة ، مما يساعد على تبادل الرأي والمشورة ، ويهيئ فرص التعبير والتعاون المشترك .

٨ — الأساليب الفنية :

وذلك بأن يقوم القائد بتقسيم الواجبات وتوزيع المسؤوليات بين الأفراد بحكمة وروية . وهذا يستلزم الإلمام الكافي بالطرق والوسائل التي تمكنه من تزويد الآخرين بتوجيهات صائبة . ولا مانع من الاستفادة بالخبراء الفنيين على أن تكون استشارتهم الفنية موضع دراسة الجماعة لاختيار الصالح منها للتنفيذ دون الخضوع أو الاستسلام لها .

وعندما يصل القائد إلى نتائج إيجابية ، فعليه أن يقضى على البلادة والتردد وعدم المبالاة ، وأن يبذل الريبة بإيمان وطيد بحيث يتم إخراج الأحكام الموضوعة من حيز القول إلى العمل ويتوقف ذلك على ما يتمتع به القائد من حزم وطيد . وعموما فإن القيادة يتحدد سبيلها بما يتناسب مع مقدرة القائد على إيجاد التعاون والانسجام بين أعضاء جماعته وتوجيههم نحو هدف واضح مرسوم دون ريبة أو تردد .

٩ — الإيمان والحماسة :

من أهم الصفات التي يتصف بها كل قائد موفق هي شدة حساسيته لما يسيطر عليه من غرض وهدف بدرجة تزيد في شدتها عن غيره من العاديين ،

وهذا ينتج من معرفته الزامة والدقيقة الأهداف والأغراض التي يري جوارها لنفسه ولجماعته ويستمر في اعتناقها لحين تحقيقها ، ويساعده على ذلك بجانب إيمانه العميق ، أن تكون تلك الأهداف محددة المعالم ، واضحة الوسائل ، سهلة الإدراك ، يقتنع بها القائد نفسه ويقنع أتباعه بأهميتها وحيويتها . وبجانب ذلك يجب أن يصاحب الغرض انفعال ديناميكي ، وأمل محدودة رغبة في النجاح ، مع استمتاع بالعمل وقدرة عليه ، ويكون نتيجة لذلك حماسة وغيره تشتق من النشاط المندفق والعقيدة الراسخة ، وتفيض بالشوة الانفعالية التي تعد أساسا لإثارة الآخرين .

١٠ — المهارة التعليمية :

إن القائد الناجح هو معلم فنان عدته الناس ، فهو يساعد أتباعه خلال التجارب التي يمرون بها لإحداث تغيير ما في أفكارهم ودوافعهم مع شعورهم بالرضا والسعادة .

وعليه أن يؤمن بمبادئ التعليم الصحيح ، ويتزود بالصبر ، ويعمل جاهداً على اكتشاف قادة جدد يمد لهم وسائل التعليم والتدريب ، ويعمل على تنمية القادة المحليين باستغلالهم الكمال لقدراتهم ومهاراتهم . وبذلك يهيء المجال الاجتماعي السليم للتقدم والرقى .

صفات القادة في ميدان اللعب

تحتاج القيادة في ميدان اللعب إلى صفات معينة ، يجب أن تتوفر في قادة الترويح عامة وقادة اللعب خاصة .

وهذه تنقسم قسمين :

(أ) صفات شخصية .

(ب) صفات مهنية أو فنية .

أما الصفات الشخصية فتتمكن في الشخصية السليمة المحركة التي هي من مستلزمات القيادة في اللعب ، وهذه تتطلب من القائد أموراً عدة :

١ — أن يكون سليم الجسم ، متين البنيان ، ممتلئاً نشاطاً وحيوية ، مقبول الشكل ، حسن المظهر . وهذه الصفات الجسمية تعكس على صاحبها صفات الدقة في العمل وقوة الاحتمال والمثابرة والشجاعة ، وتحمل المسؤولية التي تمكنه من النجاح في تنفيذ البرنامج .

٢ — أن يتصف بالذكاء وحسنة الذهن ، إلى جانب إلمامه بالمعلومات العامة ، وهذه تمكنه من سرعة التفكير ووضوحه مما يساعده عند إصدار الأحكام السريعة . وكثيراً ما يتطلب الموقف من القائد في ميدان اللعب أن يبت في الأمور ، وهذا يقتضى بصيرة نافذة واستقلالاً في الرأي ، مع حسن تقدير الأمور واستعداد لتعديل الطرق المتبعة ، كما يحتاج القائد إلى لباقة وكياسة تساعدانه على التصرف في المشكلات التي تقوم عادة بين الجماعات أثناء اللعب ، وكثيراً ما يتطلب الموقف من القائد الحزم والشدة للسيطرة على الموقف . والقائد الذي يفهم طبائع الناس وأمزجتهم ويتقبل نقائصهم وأخطائهم ويظهر تقديره لنجاحهم ، ويعمل على تنفيذ رغباتهم ينال منهم الاحترام والتقدير .

٣ — أن يكون ممتلئاً بالحماس والمرح متصفاً بقوة الإرادة والقدرة على المشاركة الوجدانية وضبط النفس ، لأن الغضب في المواقف الحرجة قد يأتي بأوخم العواقب . وإذا خرج القائد عن هدوئه واتزانته فقد احترام من حوله ، وقد تصدر عنه أحكام غير صائبة ، ولكن حضور البديهة في هذه المواقف يوجب الطاعة على اللاعبين ويبعث المرح ويخفف من التوتر ويرفع الروح المعنوية فيهم .

٤ — أن يكون مثلاً أعلى في أخلاقه وسلوكه نظراً للعلاقة الوثيقة

التي تربط بين القائد واللاعبين ، فهؤلاء يميلون عادة إلى الاقتداء بقائدهم .

والإخلاص والعطف والتفاني والثبات والثقة وبقظة الضمير مع الأمانة ، كلها من الصفات الأخلاقية التي يجب على القائد أن يتحلى بها .

٥ - أن يملك القدرة على التعبير ، التي تمكنه من حسن التصرف في المواقف الحرجة ، كالصوت الحسن والإيماءات المؤثرة وتعبيرات الوجه والقدرة الطبيعية على التصرف مع الأفراد والجماعات - هذه كلها تساعد على كسب احترام اللاعبين فلا ينفذون من حوله .

٦ - أن تتضح لدى القائد فكرته عن نفسه ، وعن الدور الذي يقوم به مع الجماعات - فثقتة في نفسه تساعد على ابتكار خطط جديدة للعب وتجعله إيجابياً ناجحاً في عمله .

أما الصفات الفنية فتتضمن فيما يأتي :

١ - أن يلم القائد باللعبة إلماماً تاماً ويتقن أدائها .

٢ - أن يبدأ بشرح اللعبة بوضوح وبساطة دون حاجة إلى مناقشات طويلة .

٣ - أن يعرف متى يتقدم بزيادة الإيضاح والشرح لبعض القواعد .

٤ - أن يعرف متى وكيف يغير أوضاع اللاعبين دون ضياع للوقت .

٥ - أن يعرف متى يمكنه تبديل لعبة بأخرى مع احتفاظه بميل وانتباه اللاعبين .

٦ - أن يحسن مراقبة أفراد الجماعة أثناء اللعب .

٧ - أن يعرف أسهل الطرق للحصول على الأدوات والوسائل اللازمة للعب بأقل التكاليف .

٨ - أن يعمل على إشراك جميع الأعضاء في اللعب ما أمكن .

٩ - أن يحرص على إشاعة روح المرح بين اللاعبين .

١٠ - أن يحاسب نفسه بعد الانتهاء من النشاط ليعرف مدى نجاحه كرائد لجماعة ، فيناقشها فيما يأتي :

(أ) مدى تنبع الجماعة للنشاط ومدى استجابتهم لقائدهم .

(ب) قدرته على تقديم العون للضعفاء لينبع شعورهم بالنقص .

(ج) مدى طاعة الأفراد لرؤساء جماعاتها أثناء اللعب .

(د) مدى تلبية اللاعبين لنداء الصفارة .

(هـ) الحالة النفسية اللاعبين بعد إنهاء اللعب .

والتوصيات التالية تساعد القائد في مجال اللعب :

١ - علينا أن نلاحظ النشء في لعبهم ، وأن نعاونهم في أن يتعلموا كيف يلعبون على أساس من الشجاعة والأمانة والنزاهة ، وأن نعلمهم منذ نعومة أظفارهم أن للعب قواعد معينة يجب التزامها ، وأنه لا يمكن لأي شخص أن يلعب دائماً وفق هواه .

٢ - الإشراف مهم جداً ويحتاج إلى دراية ووعي وانتباه تام ، ويجب أن تكون أغراضنا من الإشراف والتنظيم بوجه عام قائمة على الأسس الآتية :

(أ) إتاحة أوجه نشاط مناسبة لمستوى نمو اللاعبين .

(ب) إتاحة ألوان من النشاط ذات مغزى للاعب ، تساعد على أن يتعلم شيئاً جديداً عن العالم المحيط به .

(ج) مساعدة اللاعبين على تنمية مهارات وميول جديدة .

(د) توجيه اللاعبين إلى نوع الألعاب إلى تشبع حاجاتهم الجسمية والوجدانية والاجتماعية .

(هـ) تدريب اللاعب على احترام اللعب .

٣ - الغرض من إعطاء هذه الألعاب هو نفس أغراض التربية بمعناها العام ، لذلك عليك أن تهتم بإعداد ألعابك وتحضير برنامجها قبل تقديمها بوقت كاف .

٤ - قلل من التفاصيل أثناء الشرح ما أمكن ، واهتم بأن تكون الحركة والنشاط هو المميز لإخراجك لهذا النوع من الألعاب .

٥ - راقب اللاعبين بعناية ، واشترك معهم في اللعب ما أمكن ، وارشدهم واطهر تحمسك واهتمامك بحركاتهم ، فهذا كله يرفع من روحهم ويزيد من نشاطهم .

٦ - أهم عناصر هذا النوع من الألعاب هو البساطة والسهولة ، فاجعل هذا هو الطابع المميز في إشرافك وإبذل جهدك لبث روح المرح والمرور .

٧ - اشرك جميع تلاميذك في اللعب ، وساعد المتخلف منهم حتى يشعر بثقته في نفسه ، وتنمو كفايته ، ويشترك في الألعاب دون خوف أو وجل .

٨ - عود أولادك على النظام منذ البداية بحيث تصبح طبيعية عندهم دون أن تفقد روح المرح والمرور .

٩ - عود أولادك على احترام صوت الصفارة ، بحيث يتوقفون لحظة سماعها ثم يعودون للعب ثانية لحظة إطلاقها مرة أخرى .

١٠ - يجب أن يتيح لكل طفل أكثر ما يمكن من فرص للاشتراك في المرات البدنية الحقيقية الذي توفره اللعبة ، وبالممارسة في كل ما توفره اللعبة من نشاط يجعل اللاعب ناجحاً يقظاً يمكن الاعتماد عليه ، ونتيجة لهذا يتحقق ما نطلق عليه « متعة اللعبة » .

١١ - تخطيط الملعب مهم جداً ويجب أن يكون هذا التخطيط معداً من قبل ، وكذلك الأدوات إذا احتاجت اللعبة لها .

١٢ - الصوت الواضح والسلاسة في شرح اللعبة وكذا روح القائد عوامل هامة جداً في الاستفادة من اللعب .

أنماط القيادة المحلية

سبق الإشارة إلى أن عملية القيادة تتكيف مع المواقف الاجتماعية المختلفة طبقاً لاحتياجات ورغبات المجتمع ، ولذا فهي تختلف من مجتمع إلى آخر ، بل وقد تدعو الحاجة إلى تغيير بعض أنواع القادة في مجتمع واحد تبعاً لظروفة الخاصة المتغيرة .

وهناك نوع من القادة الفنيين وهم الاختصاصيون المازودون يختلف الخبرات والمعرفة ، الذين يعملون في ميادين رعاية الشباب في كثير من المجتمعات المحلية ويأتون عادة من خارجه ، وقد تم إعدادهم سواء من الناحية العملية أو العلمية ، ومنهم الاختصاصيون الرياضيون والاجتماعيون والثقافيون والمدرسون وغيرهم ، ويعملون في المؤسسات الشبابية ، كالساحة الشعبية ومركز رعاية الشباب والنادي والمدرسة والوحدة المجمعة والمراكز الاجتماعية . وهم يختلفون تماماً عن الأنماط التقليدية لقادة المجتمعات المحلية سواء من حيث أسلوب العمل أو الخبرات .

ومن أهم واجبات المشتغلين منهم برعاية الشباب ما يأتي . —
 ١ — الاندماج الكافي في المجتمع ودراسة تركيبه الاجتماعي حتى
 تتوافر لديهم المعرفة النامة بمكونات ثقافته وتقاليد وسلوكه .
 ٢ — عمل الدراسات اللازمة لمعرفة احتياجات المجتمع وإمكانياته
 وموارده .

٣ — اكتشاف القادة الطبيعيين في المجتمع ، والعمل على تدريبهم
 وتنميتهم ، وإسناد كافة مسؤوليات التنظيم اليهم بعد تزويدهم بالخبرات
 الفنية اللازمة .

ومن أهم العيوب التي تنجم عن القادة الفنيين الآتي :

١ — تغيير هؤلاء الأفراد من وقت لآخر بما يعطل دور المؤسسة في ميدان
 الرعاية إلى وقت قصير أو طويل .
 ٢ — جهل بعضهم للنمط الثقافي للمجتمع الذي يعملون فيه مما يدعو
 إلى نفور أعضاء المجتمع منهم وتقليل الثقة بهم .
 ٣ — تطور بعضهم إلى النمط الدكتاتوري فيملون بعض رغباتهم التي
 يتمسكون بها ويحاولون فرضها .

من ذلك يتضح في اختصار دور القادة الإخصائيين في عملية الرعاية
 فالوظائف التي يشغلونها ليس أهم بكثير من الأفراد أنفسهم وإن كانوا
 يختلفون من حيث شخصياتهم وسلوكهم واتجاهاتهم ، فأعمالهم وهي التي
 تمثل الناحية الموضوعية في الرعاية ، متممة لنشاط الجماعات ومكملة للناحية
 الفنية والثقافية لخبرات المجتمع .

وفي المجتمع المحلي حيث لا يمكن للأخصائي الإلمام الكافي بالشئون
 المعقدة الداخلية للمجتمع الذي يعمل به ، ولا يستطيع أن ينال الثقة النامة

من جميع أعضائه فإنه من اللازم أن يعمل جامدا مع القادة المحليين بالمجتمع
 الذي يمثلونه ويحظون بثقته ويستطيعون التأثير فيهم .

ويمكن تقسيم القادة المحليين من حيث درجة وضوحهم أمام
 المجتمع إلى : —

١ — القائد المعروف :

وهو الذي تختاره الجماعة من بين أعضائها ليمثلهم ويعبر عن شعورهم
 ويحظى بتأييدهم وتأييدهم ورغبتهم ، ويكون عادة من الأشخاص البارزين
 لعوامل تختلف من جماعة إلى أخرى ، إذ يكفي ظهوره في قيادة الجماعة
 مركزه الاجتماعي الذي يستند على الثروة أو الجاه أو السن أو الثقافة أو
 لخدماته السابقة للمجتمع . ومثل هذا القائد يكون عادة محاطا بالاحترام
 والتقدير ويكثر الإشارة إليه في المواقف التي تتطلب الاستعانة بخبراته
 ومهاراته المعروفة في المجتمع .

٢ — القائد المستتر :

وهو الذي يختفي وراء الكواليس لأسباب تتعلق بشخصه أو بالمجتمع ،
 ومن أهم خصائصه أنه لا يبغى الظهور على المنبر محاطا بهالة الإعجاب
 والاحترام ولا يرمى إلى القوة والتسلط . ولكنه يقوم بدوره في صمت
 وانطواء محاولا التأثير في الناس وإقامة العلاقات الاجتماعية بينهم التي
 تمكنهم من التمازج في سبيل تحقيق المصالح العامة وهو بمنزلة ذلك
 الابتعاد عن الثناء أو اللوم وعن المحبة أو الكراهية وعن الارتفاع في
 السلم الاجتماعي أو الانخفاض إلى هاربه .

ويلاحظ دائما أن مثل هذا القائد يكون مدعيا في آرائه حسبما في
 توجيهاته محاطا باتباعه المقربين ، ويمكن أن يكون له فيها دور كبير
 في التقدم الاجتماعي .

وهذا القائد وأمثاله هم أمل النظام الديمقراطي الاشتراكي إذ بالصبر يمكن اكتشافهم، وبالتشجيع يمكن تدريبهم وتنميتهم فنقوم على كواهلهم عملية تنظيم المجتمع وإنعاشه في أصدق صورة وأحسن حال .

وظيفة القادة المحليين :

بعد استكمال تدريب القادة المحليين وإتمام إعدادهم فإنهم يقومون عادة بالأدوار الآتية :

١ — التكلم باسم الجماعة :

إذ يعتبر القائد المحلي رمزا للجماعة التي يمثلها، سواء من حيث مثلها وقيمها وأغراضها وأهدافها . ونظرا للاستجابة المتبادلة بينه وبين أعضاء جماعته وحماسته وإيمانه بأهدافهم ووعيه التام والملمه السكافي بشئونهم وأحوالهم، فإنه يستطيع أن يمثلهم أصدق تمثيل أمام الهيئات والمجتمعات الأخرى وأن يوضح رأى المجتمع ويتكلم باسمه .

٢ — تنظيم الجماعة المحلية :

فالجماعة لها احتياجات مشتركة ورغبات عامة ويتوافر لديها إمكانيات معينة، ويستطيع القائد الذي يقوم بعملية تنظيم الجماعة مقابلة تلك الاحتياجات بالإمكانيات الميسورة . ومن أعماله أيضا أنه قد تتعارض تلك العناية أحيانا مع صالح بعض الأفراد مما يسبب نوعا من الصراع في الجماعة، فيقوم بإيضاح الاحتياجات العامة للمجتمع، وبذلك لا يستطيع أى فرد إظهار اختلافه نحو السياسة المقبولة من المجتمع ولا يتمكن من عرقلة النشاط الجمعي، وبذلك تسير عملية تنظيم المجتمع في الإطار المرسوم .

٣ — تصميم برامج النشاط :

إذ بعد أن يرى القائد احتياجات جماعته ورغباتها ويدرك مواردها وإمكانياتها، فإنه يقوم بتصميم الخطة التي تؤدي إلى تحقيق الأهداف، ويوزع المسؤوليات والواجبات على الأفراد والجماعات تبعا لقدرتها واستعداداتها في سبيل تنفيذ الأغراض .

٤ — التوعية :

وعلى القائد المصمم Planner، أن يجتمع بأعضاء الجماعة لمناقشة المشكلة لمعرفة أسباب قيامها ووضع الحلول العملية للتغلب عليها . ولا يمكن أن يؤدي العمل بنجاح دون إقناع أفراد الجماعة بأهمية وخطورة المشكلة وصلاحيته وسلامة الوسائل المقترحة، ويعنى ذلك ضرورة قيام القائد بدور توعية الجماعة ضمانا للنجاح المطلوب والتقدم المطرد للنشاط الجماعي .

ويتبين من ذلك أن القائد المحلي قد يقوم بدور أو أكثر في النشاط، فهو المتكلم باسم الجماعة والمنظم لخدماتها والمصمم لأنشطتها بالتوعية والقائم لأعضائها، مما يجعل مشكلة اختياره أمرا على جانب كبير من الأهمية وموضوع تدريبه وإعداده من أهمات المسائل التي يعنى بها المسئولون عن رعاية الشباب .

اعداد القادة

لقد تبين أهمية وجود مؤسسة في الريف لرعاية الشباب تتعهدهم وتحقق احتياجاتهم وتتيح المجال لاستثمار وقت فراغهم. ومن هنا نبقت فكرة الأندية الريفية كمؤسسات تنبثق برامجها وأساليبها من صميم الحياة الريفية .

والنادى الريفي مؤسسة تربوية تكمل حلقات الرعاية التي يمر بها الفرد في الأسرة والمدرسة ومجال العمل، حتى يصبح مواطنا صالحا للجمتمع الريفي الذي يعيش فيه . ومعنى هذا أن النادى الريفي يهتم أساسا بعمليات التربية التي يجب أن يمر بها المواطن الريفي اجتماعيا وثقافيا ورياضيا حتى يكتسب من النضج والكفاية ما يجعله قادراً على الإسهام في بناء مجتمعه والنهوض به .

والقيادة في الأندية الريفية من أهم ما يجب توفيره والاهتمام به ، فالقائد في الواقع هو الخدمة التي تقدمها الأندية لشبابها ، والدور الذي يقوم به القائد في مجال الألعاب الريفية هام جدا لتحقيق أغراضها .

ويمكن حصر قيادات النادى الريفي في التالي :

(أ) قياده تطوعية : وتتمثل في أعضاء مجلس إدارة النادى وهم من أهالى القرية ومدرسيها .

(ب) قيادة طبيعية : وهي قيادة نابعة من شباب الريف أنفسهم .

(ج) قيادات مهنية : يوجد في بعض الأندية مدربون كانت قد أعدتهم وزارة الشئون ليكونوا مدربين .

وقد قسم الاتحاد العام للأندية الريفية القادة نوعين :

١ — محترفين . ٢ — متطوعين .

فالقادة المحترفون هم الذين يعملون كموظفين في مجال الخدمات الرياضية والترويحية، وهؤلاء تتولى الحكومة والهيئات الأخرى التي تعمل في مجال الخدمات الرياضية أمر إعدادهم وتدريبهم . ويقوم الاتحاد العام للأندية الريفية باختيار بعضهم لتعيينهم مشرفين رياضيين للاتحادات الإقليمية .

ومهمة المشرف الرياضى التابع للاتحاد العام للأندية الريفية تنحصر في معاونة النوادى المشتركة في الاتحاد على التعرف على أصول الألعاب المختلفة التي ستجرى عليها المسابقات في دورى الأندية الريفية ، وإخطارهم بمواعيد المباريات في التصفيات المختلفة . وليس التدريب من مسئولياته ، بل يقع على عاتق الرائد المحلى المتطوع ، ويعتبر المشرف الرياضى مستشارا للأندية الريفية إذا احتاجت إلى رأيه فيما تقوم به من نشاط .

أما القائد المتطوع أو الرائد المحلى المتطوع فهو الذى يختاره شباب النادى ليكون قدوة لهم ودليلا يسيرون على هدى توجيهه . ويجب أن يتميز الرائد المحلى المتطوع بشخصية بارزة ، وأن يكون عطوفا متسامحا مشموذا له بالنزاهة وبعيدا كل البعد عن الزهو والغرور .

والرائد المحلى المتطوع هو المسئول عن تنظيم المباريات والرحلات وحفلات السمر التي يقوم بها النادى ، وتقع مسئولية تدريبه الفنى على الهيئات المحلية المسئولة عن نشاط الأندية الريفية كالاتحاد الإقليمى لهذه الأندية بالاشتراك مع الاتحاد العام الذى يجب عليه أن يضع برنامجا كفيلاً بتدريب أكبر عدد من الرواد المحليين المتطوعين للأندية الريفية سنوياً . وتقع على عاتقه تمويل هذه الدراسات .

وقد وجه الاتحاد العام نظر الاتحادات الإقليمية إلى مراعاة الدقة التامة في اختيار هؤلاء القادة ، فتجب ملاحظتهم ملاحظة شخصية دقيقة عند اختيارهم . ويقصد بالملاحظة الشخصية ملاحظة سلوك الأفراد من حيث استعداد كل منهم لتحمل المسئولية ، ومن حيث حبه للظهور أو تفضيله العمل بدون أن يعلن عن نفسه ، ومن حيث ميله للاستئذان بالعمل وحده دون إعطاء الفرصة للآخرين أو العكس ، ومن حيث قبوله المناقشة بصدر رحب ... الخ. وطلب الاتحاد أن يكون لهذه الملاحظات

أكبر الأثر في اختيار الفرد ليكون رائدا صالحا قبل أن ينال قسطه من التدريب الفني .
واليك أيها القارئ ما كتبه المصاح الاجتماعي الصيني « جيم بين »
ليكون شعاراً لحركة ريفية :

■ اذهب إلى الناس الذين تريد معاومتهم على إصلاح أمورهم .

■ عش معهم .

■ تعلم منهم .

■ ليبتلى قلبك بحبهم .

■ قم على خدمتهم .

■ فكر معهم .

■ ابدأ العمل بما يعرفون .

■ أقم البناء على ما يملكون .

وقد انضح من تجارب القائمين على تنفيذ برامج التدريب أن الاعتماد على المحاضرات لنقل المعلومات من المدرس إلى طالب التدريب ، ضعيف الأثر ، ما لم يكن مصحوبا بأساليب فنية للتعليم والعمل مع الجماعات ، ويجب الاستعانة بجانب المحاضرات بالوسائل الأخرى ويجب تعليم الممارات عن طريق الممارسة الفعلية تحت الملاحظة . ومن أحسن طرق التدريب الآتي :-

١ - دراسة الحالات الحقيقية أو الخيالية في حلقات للمناقشة .

حيث يقوم المتدربون بنقد أو تأييد الدور الذي يقوم به القائد في المواقف المختلفة ، وبحسن اختيار المواقف المناسبة على أن تكون

مشابهة للواقف الحقيقية المحتمل وقوعها .

٢ - تمثيل الأدوار التي يقوم بها القادة في المجتمع « Sociodramas »

وتعتبر هذه من أحسن الوسائل أثرا في التدريب على القيادة ، وفيها يقوم المشتركون بتمثيل نفس المواقف التي سيتبعون عليها القيام بها أو التي يقوم بها غيرهم في المجتمع ، وبذلك يطبقون العلم بالعمل .

٣ - الاشتراك في البحث والدراسة .

وهذه الطريقة أهميتها في تعريف المرشحين للقيادة بطرق الدراسة وبالمصادر التي يمكنهم الحصول منها على المعلومات .

٤ - الورشة « Work shop »

وهي طريقة للدراسة تتم بالناحية العملية وتنطاب البت في المشكلات موضع الدراسة .

٥ - الأفلام والتشيل وغيرها .

من الوسائل السمعية والبصرية « Audio - visual Aids »

٦ - التدريب العملي في الميدان .

وهذا يعتمد على الإشراف الفني .

٧ - التدريب التبعي « Follow - up Training »

ترجع أهمية هذا النوع من التدريب إلى المعلومات والممارات التي يكتسبها القادة أثناء عملهم في الميدان ، فيقفون على نقاط الضعف ويعملون على تلافيها .

ويمكن تلخيص فوائد هذا النوع من التدريب في النقاط الآتية :

- ١ — يساعد على تبادل الخبرات .
- ٢ — يساعد على تجديد المعلومات والمهارات عن طريق مناقشة المواقف المختلفة.

الباب الرابع

- ٣ — يساعد على استكمال النقص في برامج التدريب السابقة .

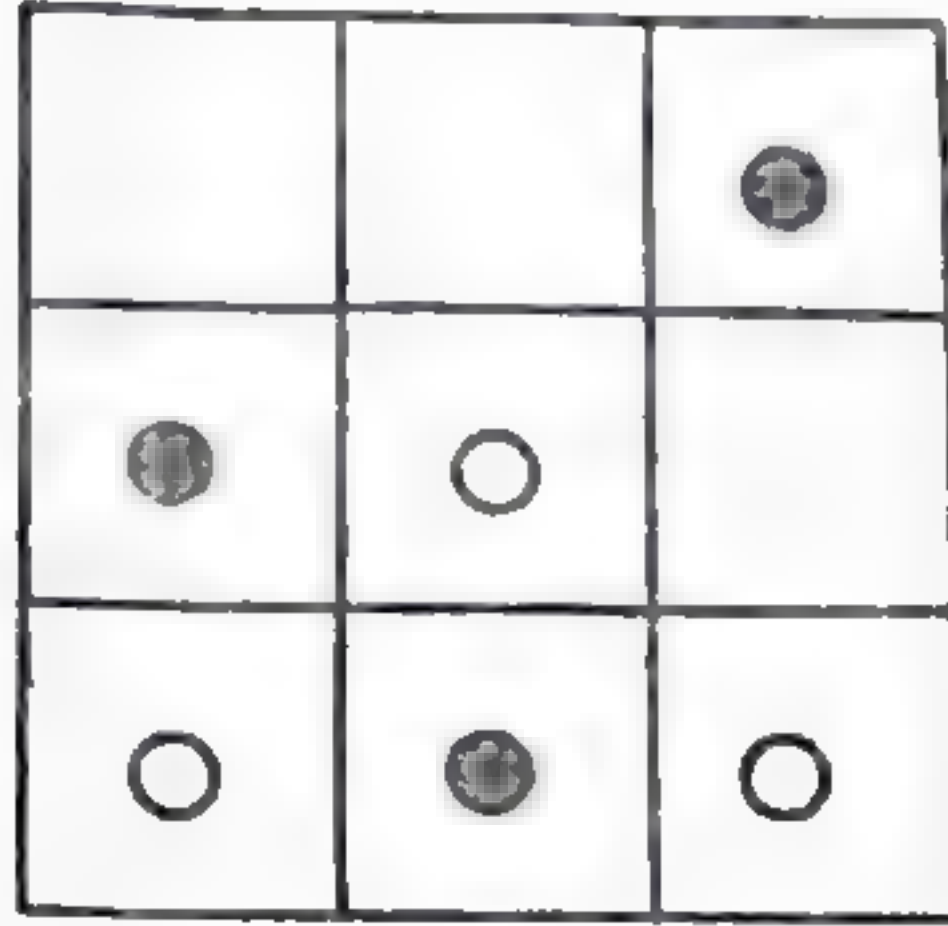
إن إعداد القائد الصالح هو السبيل لتحقيق الفائدة المرجوة من نشر الألعاب الشعبية . فالأمر ليس مجرد التسلية وشغل الوقت ، بل هو بجانب الاستمتاع بالنشاط الترويحي السار ، تحقيق أغراض اجتماعية بالغة الأثر في حياة الشعب .

الألعاب الريفية الهادئة

- السبيجة الثلاثية
- الخماسية
- السباعية
- الطاب
- الجديد
- الطاقة في العب
- الكبة
- حنك الذنك
- جولى على جولى عربى
- كله كى مين ياخى
- البلى
- البجول

الباب الرابع

السيجة الثلاثية



يطلق على هذه اللعبة أسماء شعبية كثيرة منها « صفيت لك » أي كونت صفا ، ومنها « صفنت » أي صارت صفا . وقد كان المصريون القدماء يمارسون هذه اللعبة والعاباً أخرى مشابهة ، كما بينت آثارهم التي اكتشفت في مقبرة بالحاسنة .

الملعب : مربع مقسم إلى ٩ مربعات صغيرة بواسطة خطين رأسيين وآخرين أفقيين .

الأدوات : تخصص لكل لاعب ثلاث قطع من الحجارة أو ماشابه ، على أن تختلف قطع كل منهما عن الآخر في الشكل . وتسمى هذه القطع « بالكلاب » .

اللاعبون : اثنان .

طريقة اللعب: يجلس كل لاعب مواجهاً الآخر والمربع بينهما، ويضع كل منهما قطعه الثلاث في المربعات الأفقية القريبة منه .

تجرى قرعة لمعرفة البادئ باللعب . يبدأ اللاعب الأول بنقل قطعة من حجارتها إلى أى مربع من المربعات الحالية فى أى اتجاه يشاء بشرط ألا يحرك قطعته لأكثر من مربع واحد فى المرة الواحدة . يلعب الثانى بدوره بنفس الطريقة على ألا يضع قطعتين فى مربع واحد .

وهكذا يستمر اللعب إلى أن يتمكن أحدهما من تحريك قطعه الثلاث لجعلها على استقامة واحدة فى خط أفقى أو رأسى أو مائل ، وفى هذه الحالة يعد فائزاً .

الخماسية

○	●	○	●	○
○	●	○	●	○
○	○		○	●
●	●	●	●	○
○	○	●	●	●

وجدت ألعاب مشابهة لهذه اللعبة فى كل عصر من العصور مع اختلافها أحياناً فى شكل قطع اللعب . وقد وضع الأستاذ « إريك بت » ، فى رسومها أشكال هذه القطع التى كانت تمثل الحيوانات كالثعلب والكلب والحصان ، وكانت تصنع من الحجر أو الخشب أو العاج مما يدل على أن هذا النوع من الألعاب كان شائعاً ومحبوباً .

الملعب : مربع يقسم كل ضلع منه خمسة أقسام ، نصل بينها بخطوط تقسم المربع ٢٥ عينا .

الأدوات : ١٢ قطعة من الحجر أو ما شابه لكل لاعب ، على أن تكون قطع كل لاعب مغايرة لقطع الآخر .

اللاعبون : اثنان .

طريقة اللعب: يبدأ اللاعب الأول بوضع حجرتين في أى عيّنين من عيون المربع .

ثم يليه اللاعب الآخر بوضع حجرتين . وهكذا حتى يضع كل منهما ما معه من القطع على أن تترك العين الوسطى فارغة .

يستمر اللعب بأن ينقل كل لاعب بالتناوب قطعة من حجراته نقلة واحدة في أى اتجاه بشرط ألا يتخطى حجر اللاعب الآخر . وكلما استطاع أحدهما حصر حجر الخصم بين حجرتين من أحجاره يرج هذه القطعة .

واللاعب الذى يجمع فى النهاية قطعاً أكثر من الآخر يعتبر فائزاً .



السباعية

●	○	○	○	○	●	●
●	●	●	●	●	○	○
○	●	●	●	●	○	○
○	●	●		○	○	●
●	●	●	○	○	○	●
●	○	○	●	●	●	○
○	○	○	●	○	○	○

الملعب : مربع ينقسم كل ضلع منه سبعة أقسام تصل بينها خطوط مستقيمة تقسمها ٤٩ عيّناً .

الأدوات : ٢٤ قطعة من الحجر أو ماشابه ذلك لكل لاعب ، على أن تكون قطع كل لاعب مغايرة لقطع الآخر .

اللاعبون : اثنان .

طريقة اللعب: يبدأ اللاعب الأول بوضع حجرتين في أى عيّنين من عيون المربع . ثم يليه اللاعب الآخر بوضع حجرتين . وهكذا حتى يضع كل منهما ما معه من الحجارة ، مع ترك العين الوسطى فارغة .

يستمر اللعب بأن ينقل كل لاعب بالتناوب قطعة من حجارته
نقلة واحدة في أى اتجاه بشرط ألا يتخطى حجرا للاعب
الآخر .

ويرجع اللاعب قطعة من أحجار زميله إذا حاصرها
بين قطعتين من أحجاره ، وفي هذه الحالة يأخذها من السبجة
ويحتفظ بها ويقال أنه « أكل قطعة » .

يصح أن يرجع اللاعب حجرتين أو أكثر في المرة الواحدة
بنفس الطريقة .

واللاعب الذى يرجع أكبر عدد من قطع اللعب فى النهاية
يعتبر فائزا .

الطاب



اللاعبون : يتراوح عدد اللاعبين بين خمسة إلى عشرين لاعباً .

الادوات : عبارة عن ٧ قطع من جريد النخيل أو من الغاب البرى المشطور
وتسمى « بالورقات » ، ولكل ورقة وجهان أبيض وأخضر
وهى : - عدد ٤ جريدة « ورقات » طول كل منها حوالى
١٥ سم وتسمى « بالطاب » .

وجريدة واحدة طولها حوالى ٤٠ سم مقسمة أربعة أقسام
طولية من أحد طرفيها لتحدث صوتاً وتسمى « الطرطاقة » .

وجريدة واحدة طولها حوالى ٣ سم تسمى « الوزير » .

وجريدة واحدة طولها حوالى ٢٠ سم تسمى « الولد » .

طريقة اللعب : يجلس اللاعبون فى دائرة ، ويعين اللاعب البادى باللعب
فيقف فى وسط الدائرة ويقبض على الطاب وهو يغنى أغنية

متفق عليها ، ثم يقذف بالطاب ، في الهواء لتقع على الأرض ، فإذا كان راجحاً فإنه يبقى في وسط الدائرة حاملاً ما استحقه كالطريقة أو الوزير أو الولد ، أما إذا خسر فإنه يعود إلى مكانه ليأتى الذي يليه فيؤدى اللعبة ، وهكذا إلى أن يتم تشكيل الهيئة المكونة من حامل الطريقة والوزير والولد .

وهنا ينادى حامل الولد على اللاعبين الخمسين ويطلب حامل الطريقة من الوزير تدبير الحكم عليهم بقوله « دبرنى يا وزير ، فيرد حامل شارة الوزارة بقوله « التداير قه . » تحكم بايه ، فيقول « ضربة واحدة مثلاً أو اثنين ، فينفذ الحكم بالطريقة ، ثم يعود المحكوم عليهم إلى أماكنهم .

وبعد ذلك يستمر باقى لاعبي الدائرة في اللعب بقذف الطاب في الهواء إلى أن تتغير الهيئة كلها ، وتبدأ الهيئة الجديدة في إصدار أحكامها على من خسروا في هذا الدور بنفس الطريقة السابقة .

شروط اللعب : (١) يعتبر اللاعب راجحاً إذا حصل على أحد هذه الفرص :

أ — أربعة خضراء ويستحق « الطريقة » .

ب — أربعة بيضاء ويستحق « الوزير » .

ج — ثلاثة خضراء وواحدة بيضاء ويستحق « الولد » .

(٢) ويعتبر خامساً فيما عدا ذلك . كأن يحصل على أغلبية بيضاء ، أو اثنين خضراء واثنين بيضاء ، أو واحدة خضراء وثلاثة بيضاء .

(٣) تعطى « الطريقة » لحاملها السلطة التنفيذية ، فيصبح له حق تنفيذ الأحكام « الضرب » .

(٤) يعطى « الوزير » لحامله السلطة القضائية ، فيصبح له تحديد عدد الضربات ، وتجمعه يمثل السلطة القضائية .

(٥) يعطى « الولد » لحامله حصانة ضد الضرب فلا ينفذ فيه أى حكم بعد ذلك .

(٦) يفقد اللاعب ما حصل عليه من سلطة سابقة إذا رمى « الطاب » وحصل على ما يأتى :

أ — أربعة خضراء يفقد « الطريقة » .

ب — أربعة بيضاء يفقد « الوزير » .

ج — ثلاثة خضراء وواحدة بيضاء يفقد « الولد » .

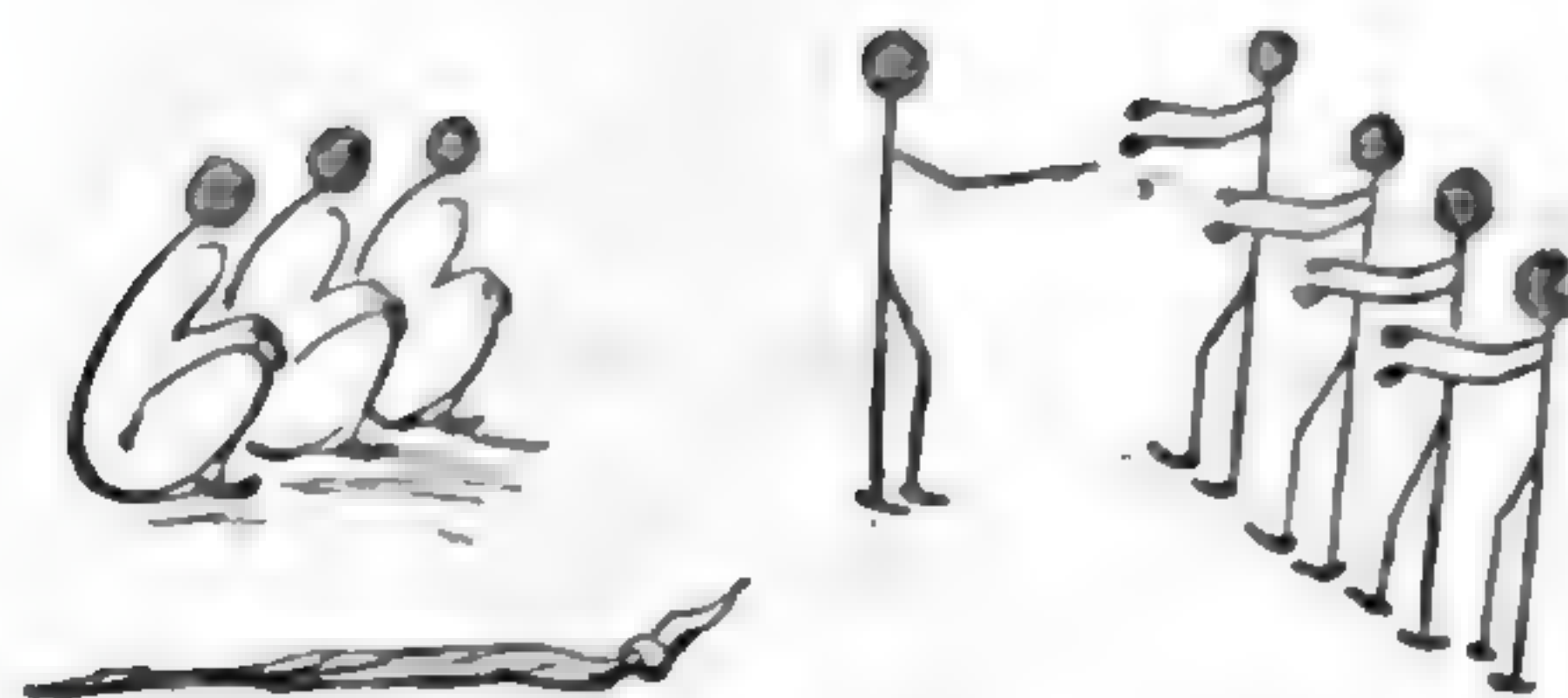
وإنما يكون له الحق في استبداله « بالطريقة » ، أو « الوزير » حسب رغبته .

(٧) لا يجوز الضرب إلا على راحة اليد .

(٨) لا يجوز للهيئة أن تقوم بإجراءات الأحكام أكثر من مرة واحدة فيما عدا حامل « الولد » .



الجديد



اللاعبون : من أربعة إلى عشرين لاعباً فأكثر .

الأدوات : (١) قطعة صغيرة من المعدن أو ما شابه ذلك تسمى «الجديد»
(٢) منديل ملفوف ومقود من الوسط يسمى «الطرة» .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين ، أحدهما فريق «الجديد»
والثاني فريق «الطرة» .

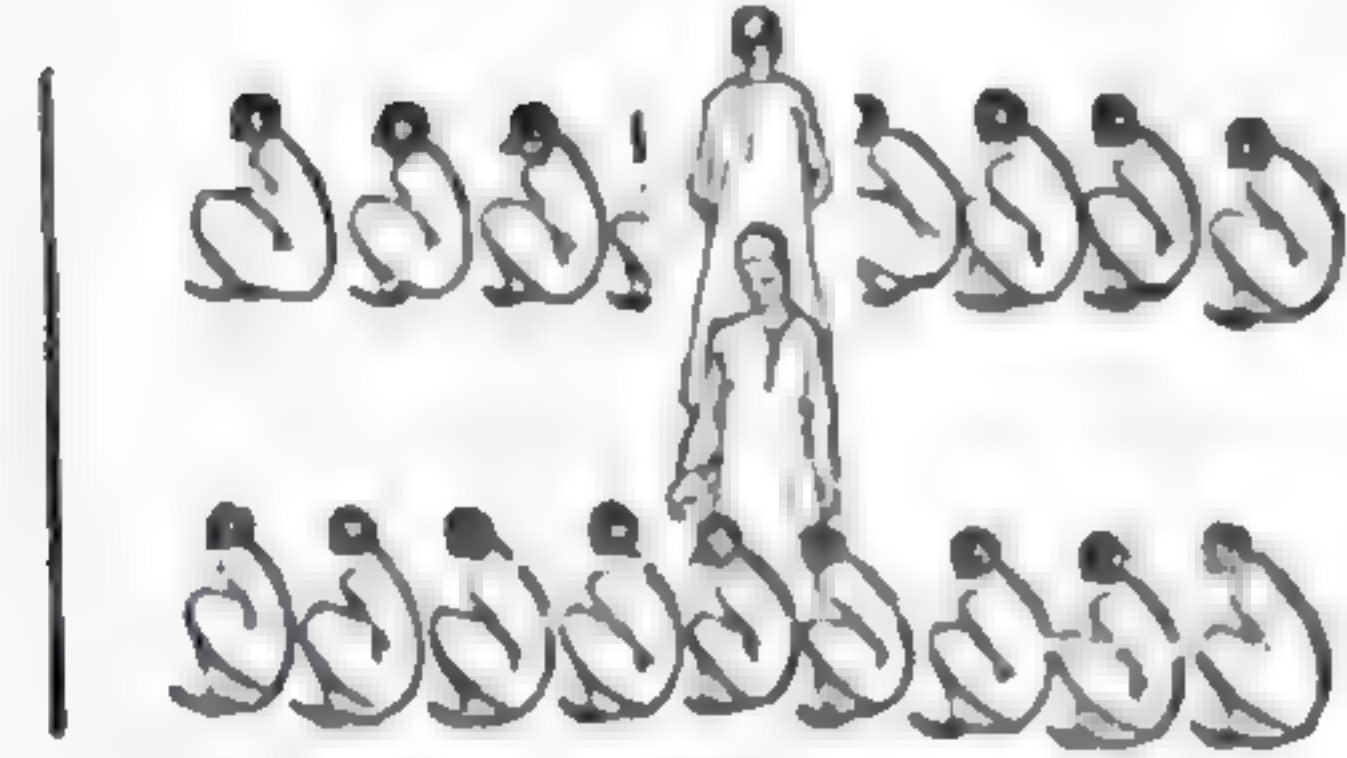
يقف فريق «الجديد» في حافة ضيقة ليخفي أفراد
«الجديد» في يد أحدهم ، ثم يمشون في صف وأيديهم مقفلة .

يتقدم أحد أعضاء فريق «الطرة» ليدل على من يخفي الجديد ،
فيشير إلى يد أحد اللاعبين قائلاً : هذه فاضية ، فإذا كانت
خالية أنزلها صاحبها إلى جانبه ، ويستمر على هذا المنوال
حتى يستطيع أن يستخلص الجديد . أما إذا وجد الجديد بها
ضربه كل لاعب من فريق الجديد ضربة على يده بالطرة .

ثم تكرر اللعبة ثانية ، ويتقدم اللاعب الثاني من نفس
الفريق للبحث عن الجديد . فإذا استخلص «الجديد»
أصبح لفريقه الحق فيه وتعطى «الطرة» للفريق الآخر .

واللاعب اليقظ لا يحتاج لكثير من المحاولات للحصول
على «الجديد» ، بل يقول لرم الجديد ، إذا اعتقد أنه مع أحد
اللاعبين دون أن يفض يدا بعد الأخرى : وإذا لم يستخلص
الجديد يصبح من حق فريق «الجديد» أن يبقيه معه على
أن يغير وضعه في أيدي اللاعبين في الدور التالي .

الطاقية في اللعب



الادوات : طاقية أو أى شىء يحل محلها كمنديل مثلاً .

اللاعبون : يبدأ عدد من عشرة وقد يصل إلى عشرين .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين .

تجرى القرعة لتحديد الفريق الحامل للطاقية ، ويجلس أفراد
في قاطرة .

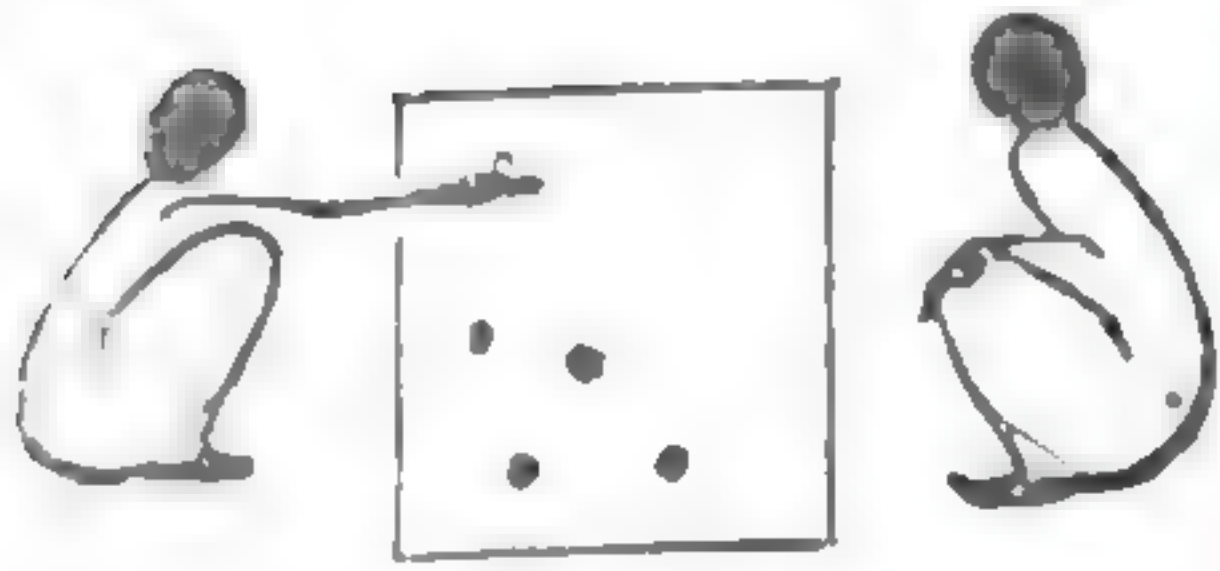
يقف الفريق الآخر بعيداً عنهم بمسافة قدرها عشرة
أمتار تقريباً .

ياخذ رئيس الفريق الجالس الطاقية ، ويمر على أفراد فريقه
واحداً واحداً ليخفيها مع أحدهم متظاهراً بأنه يخفيها في كل
مرة مع كل فرد من أفراد الفريق كي يضل الفريق المضاد .

يتقدم رئيس الفريق الآخر بعد إخفاء الطاقية ، محاولاً
معرفة مكانها بأن ينظر إلى وجوه اللاعبين ثم يشير على اللاعب
الذى يظن أنه يخفيها في دعبه .

إذا نجح رئيس الفريق في معرفة مكان الطاقية ، من المحاولة
الأولى تبادل الفريقان أماكنهما . أما إذا لم يجدها ، فيستمر
الفريق الأول في إخفاء الطاقية ، والفريق الآخر في
البحث عنها .

الكبة



الملعب : مربع صغير طول ضلعه نصف متر تقريباً .

الادوات : خمس قطع مستديرة من الحجارة .

اللاعبون : لاعبان أو أكثر .

طريقة اللعب : يضع اللاعب أربع قطع من الحجارة في ركن المربع ، ويضع
القطعة الخامسة على ظهر يده .

وبدون أن يوقع قطعة الحجر التي على ظهر يده ، يبدأ في جمع
القطع الأربعة الباقية واحدة بعد أخرى في كف يده ، على
شريطة ألا تقع أى واحدة من هذه الحجارة على الأرض أثناء
جمعها ، وإلا عد مخطناً ، وانتقل الدور إلى اللاعب الذى يليه .

أما إذا أفلح واصل اللعب كما يأتى :

(١) يرمى اللاعب الخمس قطع من الحجارة على الأرض
فتتفرق ، وياخذ إحداها ويرميها عالية في الهواء ، ثم يلتقط
الآخرى من على الأرض بسرعة ، ويمسك الأولى مباشرة قبل
أن تهبط على الأرض بنفس اليد . وبعد ذلك يضع إحدى
القطعتين في اليد الأخرى ، ويرمى الثانية عالياً مكرراً نفس
العملية السابقة حتى يجمع القطع كلها في اليد الأخرى .

(٢) يرمى قطعة عاليا ثم يلتقط القطعتين من الأرض بدلا من قطعة واحدة ، ثم ينقل القطعتين لليد الأخرى ويكرر العملية .

(٣) كسابتها ، غير أنه يرمى قطعة ، ويجمع ثلاث قطع مرة واحدة .

(٤) كسابتها ، غير أنه يرمى قطعة ، ويجمع أربع قطع مرة واحدة .

(٥) يرمى اللاعب القطع الخمس في الهواء ، ويحاول استقبالها على ظهر يده نفسها ، والقطع التي تستقر على ظهر اليد يرميها في الهواء ثانية ويمسكها في كف اليد .

واللاعب الفائز هو الذي ينتهي من اللعب أولا وفي كف يده أكبر عدد من الحجارة .



حنك الدنك

اللاعبون : عدد خمس إلى عشرين لاعبا .

طريقة اللعب : تجري القرعة لتجديد اللاعب الذي يطلق عليه « حنك الدنك » ، وهو يتفق مع الحكم سرا على اسم نبات أو حيوان أو جماد معين .

يعلن الحكم للاعبين نوع الشيء الذي اتفق على اسمه « نبات — أو حيوان — أو جماد » .

يبدأ اللعب بأن ينحن « حنك الدنك » ، واضعا كفيه على ركبتيه .

يبدأ اللاعبون القفز فوق ظهره بالترتيب ، ويذكر كل واحد منهم اسما لواحد من النوع المتفق عليه .

يستمر اللعب إلى أن يذكر أحد القافزين الاسم المتفق عليه ، فينحن بدلا من « حنك الدنك » .

يجوز للقافز أن يمتنع عن القفز إذا وجد أنه لا يبقى سوى اسم واحد لم يذكر من أسماء النوع المتفق عليه ، وهو نفس ما سمي به « حنك الدنك » . وله أن يطالب بتغيير الاتفاق ، ويتم ذلك بموافقة الحكم .



جولى على جول عريفي



اللاعبون : عدد من خمسة إلى عشرين لاعبا .

طريقة اللعب : ينتخب رئيس الجماعة « العريف » ، وتجرى القرعة لاختيار لاعب من بين أفرادها .

ينحنى اللاعب واضعا كفيه على ركبتيه ، وتوضع على ظهره طاقة أو منديل ملفوف أو ما شابه . وتقف الجماعة خلفه في قاطرة يتقدمها العريف .

يبدأ اللعب بأن يجرى العريف تجاه اللاعب المنحنى ، ويقفز فوق ظهره بأى طريقة يختارها بحيث تظل الطاقة مكانها على ظهر اللاعب دون أن تقع على الأرض .

ثم يتبعه باقى أفراد الجماعة واحدا واحدا ومتبعين نفس الطريقة التى قفز بها ، ويقول كل منهم قبل القفز « جولى على جول عريفي » .

ومن يسقط الطاقة أو يفشل فى تقليد العريف فى طريقة القفز يحل محل اللاعب المنحنى ويستمر القفز .

اللاعب الفائز هو الذى يستمر فى اللعبة حتى نهايتها دون أن يخطئ . فبعد فوزه ليكون عريف الجماعة فى المرة التالية .

كله كى ... مين ياخى



اللاعبون : من ٦ إلى ٢٠ لاعبا .

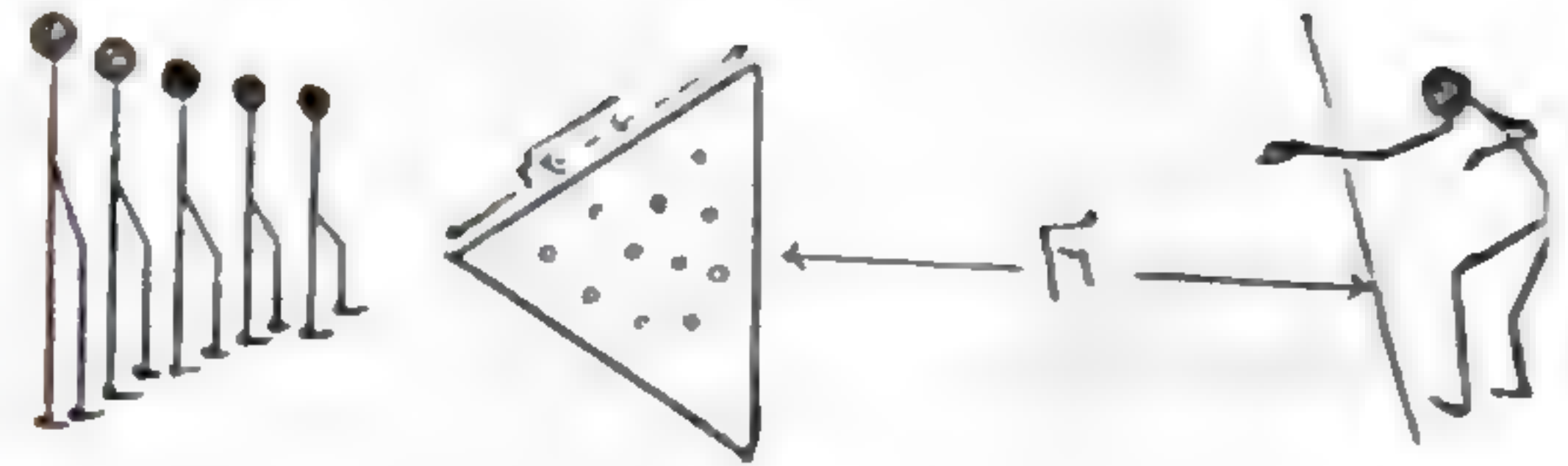
طريقة اللعب : يجرى اللاعبون القرعة بينهم لانتخاب رئيس لهم ، واحد اللاعبين الذى يكون البادى باللعب .

يجلس الرئيس وينحنى اللاعب المختار ليخفى وجهه فى حجر الرئيس .

يبدأ اللعب بأن يأتى باقى اللاعبين فردا فردا ، ويضع كل منهم فى دوره يده على ظهر اللاعب المنحنى قائلا « كله كى » ، فيرد اللاعب المنحنى قائلا « مين ياخى ... فلان » ، محاولا معرفة اللاعب الآخر من صوته .

فإذا نجح اللاعب المنحنى فى معرفة اللاعب الآخر فإنه يصبح حرا ويحل الآخر محله . أما إذا فشل استمر باقى الأفراد فى تكلمة اللعبة ، حتى إذا فشل فى معرفة أحدهم ، اختبأوا كلهم فى أماكن مختلفة ، ثم ينادى الرئيس « أين فلان ؟ » ، فإذا عرف الجاني مكانه صاح الرئيس « فلان وقع » ، وإذا لم يعرفه صاح قائلا « فلان ديك » ، وهكذا . يختار من بين الذين عرفوا ، واحدا كى يخفى وجهه وتستمر اللعبة .

البلي



الملعب : مثلث متساوي الاضلاع طول ضلعة من ١٠ إلى ٣٠ سم تقريباً تبعاً لعدد البلي ، ويوضع البلي داخله . ويرسم خط أفقي على بعد ستة أمتار تقريباً من هذا المثلث ، كما في الشكل .

الادوات : عدد من البلي ، وبليّة نيكل أو بليّة كبيرة لكل لاعب .

اللاعبون : ينقسمون فريقين يتكون كل منهما من لاعبين إلى ستة . هؤلاء يحددون مقدار البلي الذي سيلعبون به فيكون ٥ أو ١٠ .

أو ٢٠ بليّة مثلاً لكل لاعب .

طريقة اللعب : يوضع عدد من البلي يتفق عليه في المثلث .

يقف الجميع في محاذاة المثلث ، ويرمون البليّة النيكل أو البليّة الكبيرة نحو الخط الأفقي .

اللاعب الذي تمكون البليّة النيكل الخاصة به أقرب إلى الخط الأفقي تعطى له فرصة بدء اللعب ، ويليه صاحب أقرب بليّة إلى الخط الأفقي وهكذا .

يقف اللاعب الأول خلف الخط الأفقي ، ويرمي بليته النيكل في اتجاه المثلث ، أو في أي اتجاه آخر عدا خلف الخط الأفقي وله الحق أن يمتنع عن اللعب ويقول « وراء الخط » ، حتى يلعب جميع اللاعبين الآخرين .

إذا رمى اللاعب بليته النيكل ناحية المثلث فأصاب عدداً من البلي وأخرجه خارج حدود المثلث ، أخذ هذا البلي واحتفظ به ، واستمر في رمي البليّة النيكل من النقطة التي تستقر فيها حتى يعجز عن إخراج باقي البلي من المثلث ، فيترك بليته النيكل حيث استقرت ، ويلعب اللاعب الذي يليه ، وهكذا .

شروط اللعب : (١) تحتسب نقطة عن كل بليّة يكسبها اللاعب ، وعند انتهاء اللعب تحتسب عدد النقاط التي أحرزها كل فريق ويرد البلي لأصحابه .

(٢) للاعب الحق في أن يرمي بليته النيكل نحو البليّة النيكل الخاصة بأي لاعب آخر ، فإذا أصابه أخذ من صاحبه كل ما كسبه وأخرجه من اللعب .

(٣) إذا رمى لاعب بليته النيكل نحو المثلث واستقرت داخل حدوده ، يخرج هذا اللاعب من اللعب بعد أن يضع جميع البلي الذي أخذه داخل المثلث .

(٤) للاعب الذي حل دوره في اللعب الحق في ألا يرمي بليته النيكل نحو المثلث أو نحو بليّة نيكل لاعب آخر ، وله الحق في أن يضع بليته النيكل بيده في أي مكان بالقرب أو بعيداً عن المثلث .

(٥) إذا بقيت في المثلث بليّة واحدة فقط ، فيمكن للاعب الذي عليه الدور في اللعب أن يطلب من لاعب آخر من الذين كسبوا عدداً من البلي من المثلث ، في العادة الذي كسب أكبر عدد من البلي ، أن يضع بليته النيكل في أي مكان على

مسافة معقولة من المثلث ، ثم يقيس هذه المسافة ويأخذ مثلها في جهة مقابلة يضع عندها بليته النيكل ، بحيث تصبح بليته النيكل والبليّة الموجودة في المثلث والبليّة النيكل الخاصة باللاعب الآخر كلها على استقامة واحدة ، ثم يرمى بليته النيكل نحو البليّة بقوة تجعله قريباً من البليّة النيكل الخاصة بالشخص الآخر .

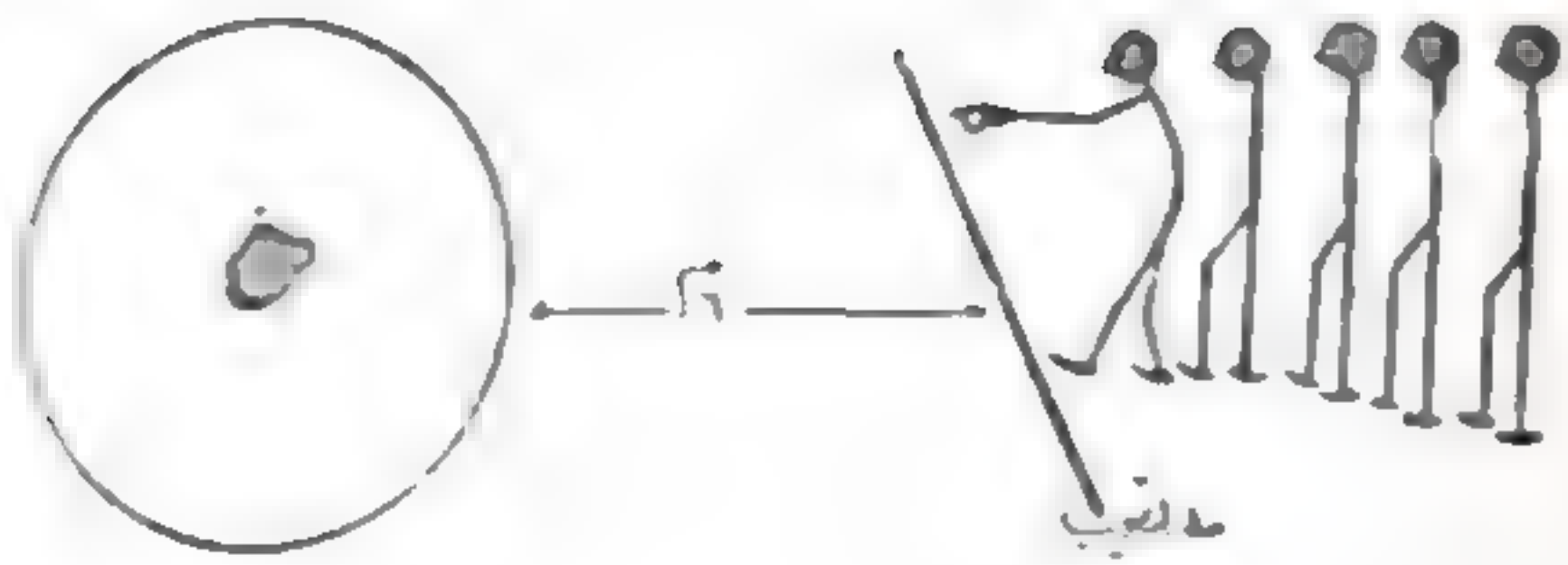
فإذا خرجت البليّة عن حدود المثلث يصبح له الحق في أن يرمى بليته النيكل مرة ثانية نحو البليّة النيكل الخاصة باللاعب الثاني ، فإذا أصابه أخذ منه البلي الذي كسبه ، وإن لم يصبه لا يأخذ منه شيئاً وينتهي اللعب .

(٦) لا يسمح لأي لاعب بتدوية الأرض قبل رمي بليته النيكل .

(٧) لا يسمح لأي لاعب بالوقوف أو المشي على المثلث أثناء اللعب .



البجول



أي البقول وهي بذور الدوم كما يسميها أهل الصعيد حيث تنتشر عنهم .

الملعب : يحدد الملعب بدائرة وهي دائرة الهدف ويسمى عندهم الطيحة ، وعلى بعد حوالي ستة أمتار منها يرسم خط هو خط التصويب .

عدد اللاعبين : تلعب بأي عدد من اللاعبين ، ويستحسن ألا يقل عن أربعة لاعبين ولا يزيد عن عشرين .

ادوات اللعب : تستعمل بذور الدوم في هذه اللعبة ، ويمكن الاستعاضة عنها بأي شيء مشابه ، بحيث يكون لكل لاعب بذرة واحدة على الأقل .

طريقة اللعب : يبدأ اللعب بالاقتراع على أحد اللاعبين الذي يضع بذرته في الدائرة .

يصوب باقي اللاعبين بذورهم إليها كل بدوره، ويسمح لكل لاعب بمحاولة واحدة، فإذا فشل فيها وضع بذره خارج الدائرة، وإذا أصابها أحدهم ربح كل البذور الموجودة خارج الدائرة.

ثم يعاد توزيع البذور على اللاعبين، وتستمر اللعبة إلى أن يحصل لاعب على عدد النقاط المنفق عليها قبل اللعب فيعلن فوزه.

الباب الخامس

الألعاب الريفية البسيطة

- دق الكف
- الثعلب فات
- حجر دار
- شفت القمر
- سمكري تضيق
- كيك على العالي
- حبة ملح
- صيد السمك
- دق المغزل
- صيد الحمام
- انزل ياعم
- أبونا ضربونا
- ياعم يا جمال
- انزل ولا تزلزل

دق الكف (صلح)



اللاعبون : قد يشترك فيها أى عدد من اللاعبين ، وبحسن أن يكون عددهم ستة .

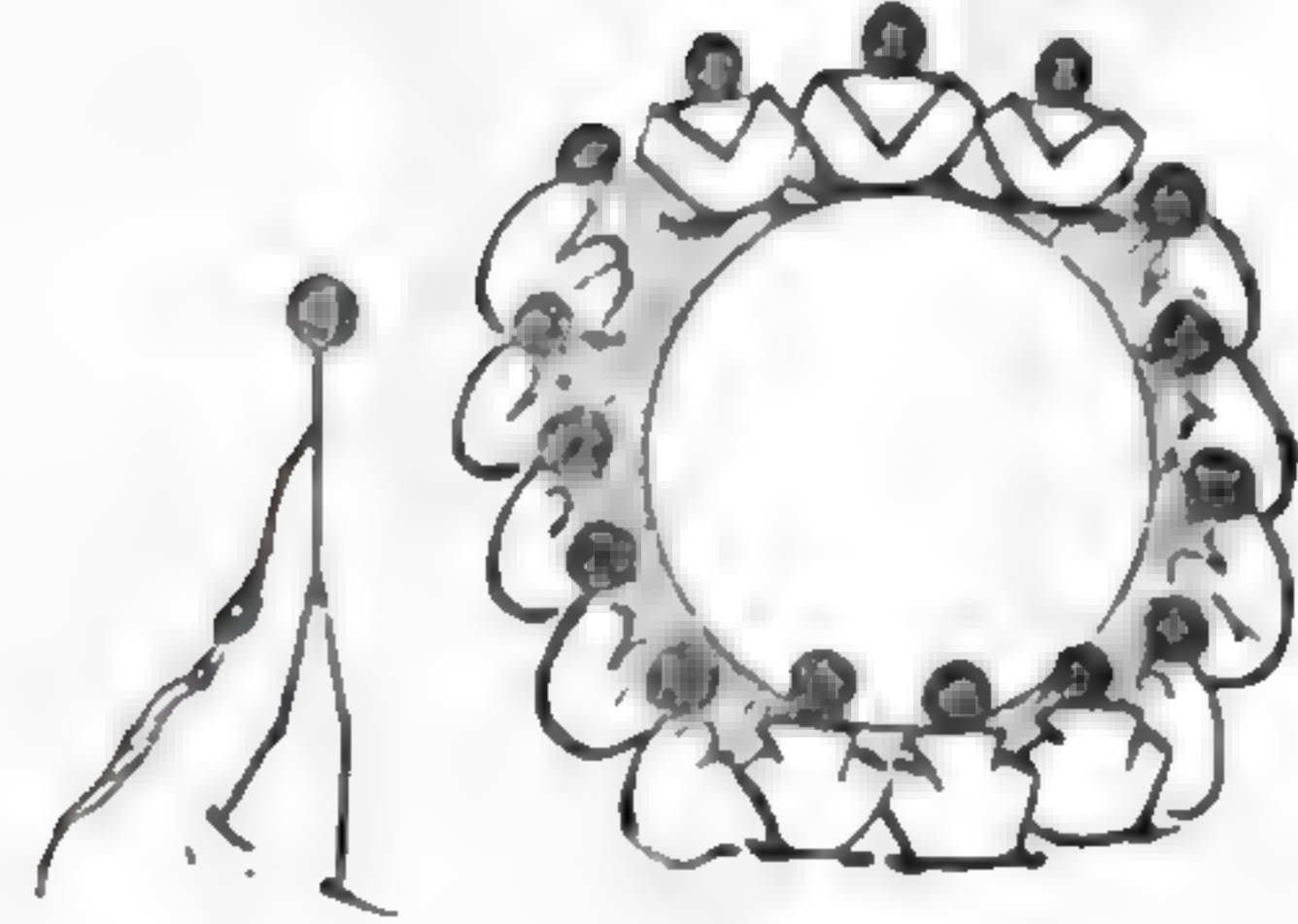
طريقة اللعب : تجرى القرعة لاختيار أحد اللاعبين الذى يقف وظهره تجاه الآخرين ، ويضع يده اليمنى بجانب عينه اليمنى بحيث تحجب ما خلفها ، ويده اليسرى تحت إبطه الأيمن بحيث تكون راحة اليد للخارج .

يقف باقى اللاعبين خلفه ، ثم يضربه أحدهم بخفة على راحة يده ، وفى نفس الوقت وبسرعة يرفع الجميع أصابعهم السبابة ومعهم الضارب .

يلتفت اللاعب الذى ضرب للخلف ويواجههم ويحاول أن يعين الذى ضربه . فإذا نجح فى معرفته أخذ الضارب مكان المضروب وتستمر اللعبة .

ويستطيع اللاعب أن يغير وضع يديه فيضع يده اليسرى بجانب عينه اليسرى .

الشعلب فات



اللاعبون : من ١٠ إلى ٢٠ لاعبا فأكثر .

الادوات : منديل ملفوف ومعقود من الوسط يطلق عليه « الطرة » .

طريقة اللعب : تجرى قرعة لتحديد اللاعب الذى يقوم بدور « الشعلب » ، وتعطى له « الطرة » .

يجلس باقى اللاعبين فى دائرة متجهين لمركز هذه الدائرة .
يبدأ اللعب بأن يجرى « الشعلب » حول اللاعبين خارج الدائرة وهو يصيح « الشعلب » ، ويرد عليه الجميع قائلين « فات فات » ، فيقول « وفى ذيلـه » ، فيردون عليه « سبع لفات » ، ويكرزون ذلك .

وفى أثناء ذلك يسقط الشعلب الطرة خلف أحد الجالسين دون أن يشعره بذلك ، ويستمر فى الجرى حول الدائرة ،

فإن أكمل دورة كاملة وعاد إلى مكان « الطرة » مرة أخرى ولم يكن اللاعب قد أحس بأن المنديل خلفه ، فإن « الشعلب » يتناول المنديل ثانية ويضربه به ، بينما يجرى الآخر حول الدائرة محاولا الهروب منه حتى يصل مكانه ، فيتركه « الشعلب » ويستمر فى دورانه ، ويكرر اللعبة .

أما إذا تنبه اللاعب إلى وجود « الطرة » خلفه ، فإنه يتناولها ويجرى خلف « الشعلب » ليضربه بها ، ويجرى الشعلب إلى أن يصل إلى المكان الذى خلا بقيام اللاعب ويجلس فيه . وبذلك يصبح هذا اللاعب « ثعلبا » ، وتستمر اللعبة .

حجر دار

اللاعبون : يبدأ عددهم بعشرة ، وقد يصل إلى عشرين فأكثر .
طريقة اللعب : يجلس اللاعبون في دائرة ماعدا ثلاثة أو أربعة يختارون بالقرعة . ويقومون بالجري حول الدائرة في اتجاه واحد .
يحاول كل منهم أثناء الجري لمس أو ضرب أحد الجالسين الذي يحاول بدوره مسكه أثناء الجري .
ومن يمسك يعد مغلوبا وتحسب ضده نقطة ويجلس في الدائرة ويحل محله من أمسكه .
يفوز من لم تحسب ضده نقطا ، أو حسبت ضده أقل النقاط عددا .



شفة القمر

اللاعبون : من ١٠ إلى ٢٠ لاعبا فأكثر .
طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين ، ويقف كل لاعب من فريق وظهره مواجها لظهر لاعب من الفريق الآخر ويشبك ذراعيه بذراعي زميله .
يشن أحدهما جذعه للأمام رافعا زميله على ظهره قائلا : شفة القمر ، ثم يعيده إلى الأرض يشن اللاعب الآخر جذعه للأمام رافعا زميله على ظهره ويقول : شفته ، وهكذا إلى أن يعجز أحد اللاعبين عن حمل زميله أو يقع فتحسب ضده نقطة .

والفريق الذي تحسب ضده نقط أقل من الآخر يعتبر فائزا .

وتعرف هذه اللعبة أيضا باسم : أنا النحلة ... وأنا الدبور ، وفيها يردد اللاعبون كلمة : أنا النحلة ، بدلا من : شفة القمر ، ، وأنا الدبور ، بدلا من : شفته ، .



عسكري تضيق



وتعرف كذلك باسم «عسكري تضيق».

اللاعبون : وعددهم من ٦ إلى ٢٠ لاعباً فأكثر .

طريقة اللعب : تجري القرعة بين اللاعبين لاختيار أحدهم ليقف منحنيامع
ثنى الرأس أماماً وسند اليدين على الركبتين أو الفخذين .

يقف اللاعبون خلفه في شكل قاطرة بعضهم خلف بعض .
يبدأ اللعب بأن يجري اللاعب الأول أماماً تجاه اللاعب
المنحني ويقفز فوق ظهره ثم يقف في المكان الذي ينزل به
ولا يتحرك .

يتبعه اللاعب الثاني فيقفز أيضاً فوق ظهر اللاعب في اتجاه
مغاير لاتجاه اللاعب الأول ويثبت في مكانه .

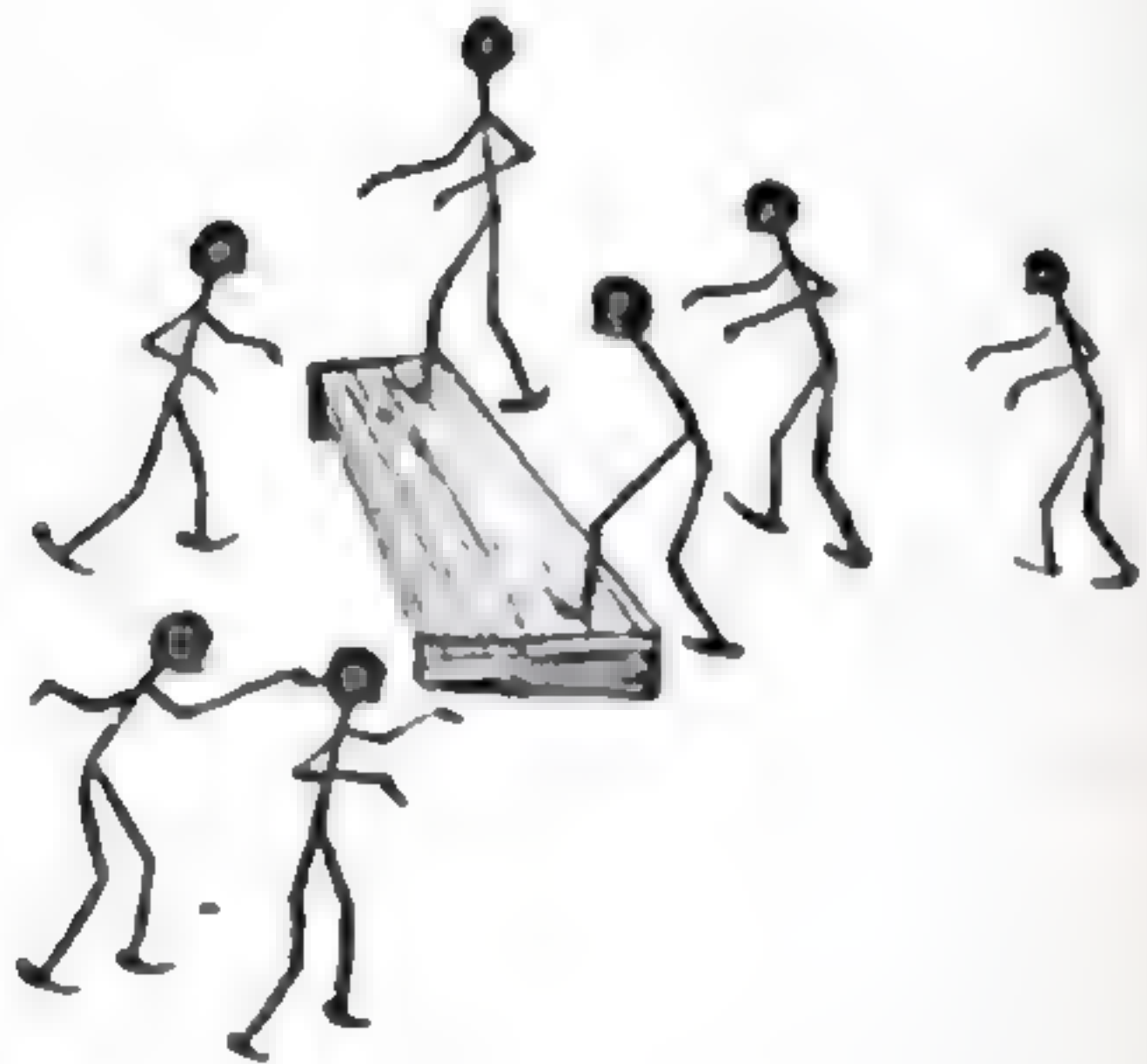
ثم يتبعهما الآخرون كل بدوره ، مع مراعاة عدم لمس أى
لاعب آخر أو لمس اللاعب المنحني عند القفز والنزول .

إذا نجح الجميع في ذلك تعاد اللعبة مرة أخرى .

إذا أخطأ لاعب بلمس لاعب آخر ، فإنه يتخذ وضع
الانحناء ويقفز اللاعبون فوقه .

واللاعب الذي يستمر حتى نهاية اللعبة دون أن يلمس أحد
يعتبر فائزاً .

كيكا علي العالي



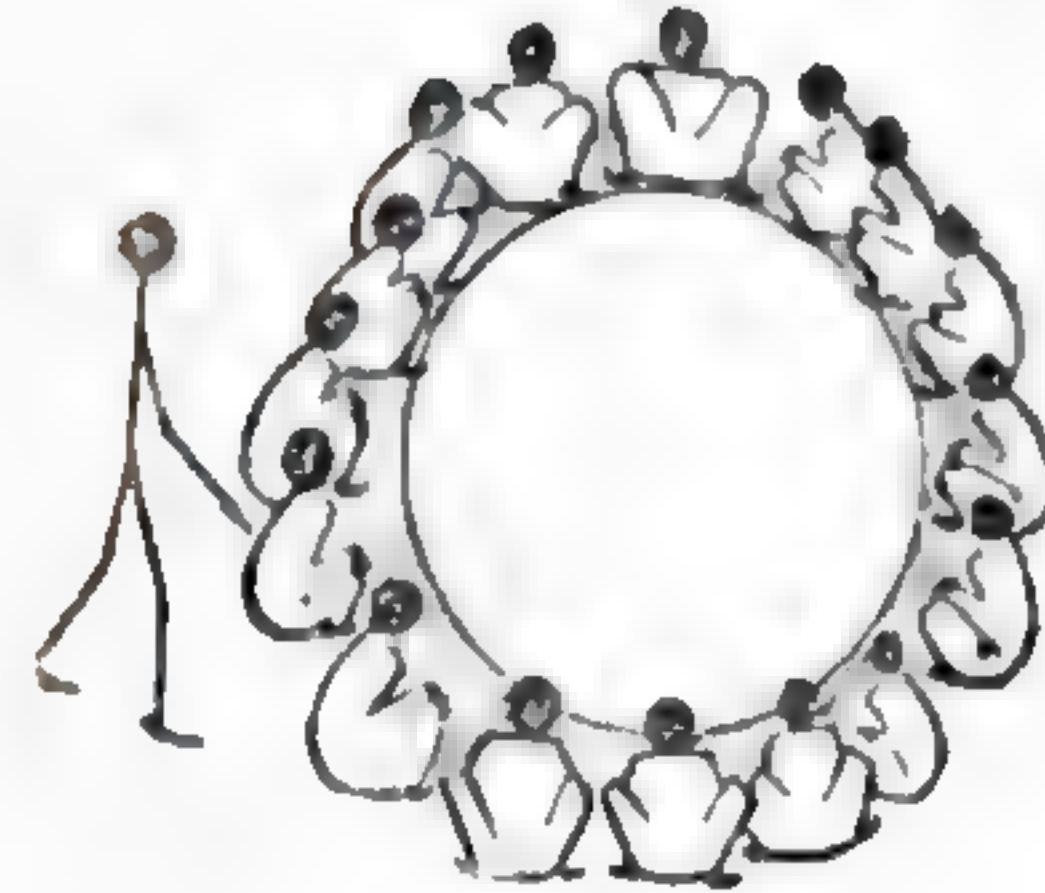
اللاعبون : من ٦ إلى ٢٠ لاعباً .

طريقة اللعب : يختار لاعب بالقرعة ليكون «المسك» . يقف باقي اللاعبين
على شيء مرتفع عن الأرض ككرسي أو قطعة من الحجر
أو ما شابه ذلك .

يبدأ اللعب بأن ينزل كل اللاعبين أو أغلبهم من فوق الأما كن
العالية التي يقفون عليها ، فيجري «المسك» ، نحوم محاولاً
لمس أحدهم ، فإذا استطاع أن يلمسه قبل أن يعود للصعود
على الشيء المرتفع ، أصبح اللاعب الملموس «مساكاً» أو
تستمر اللعبة حتى يتمكن «المسك» من ذلك .

يمكن أن تحسب نقطة ضد كل من يلمس من اللاعبين ، وفي
نهاية اللعبة تحسب النقاط ، فيكون الفائز من أحرز
أقلها عدداً .

حبة ملح



اللاعبون : يبدأ عددهم بعشرة وقد يصل إلى عشرين فأكثر .

طريقة اللعب : تجرى القرعة لاختيار اللاعب الذى يؤدى دور الشحاذ . يقف باقى اللاعبين فى دائرة كبيرة . يبدأ اللعب بأن يدور الشحاذ على اللاعبين قائلا لكل منهم « حبة ملح » ، فيرد عليه « عند الجارة » ، فيذهب إلى الجار ويكرر الطلب ، ويكرر الجار الرد ، وهكذا .

وفى أثناء ذلك يتفق لاعبان أو أكثر بالإشارة الخفية على تبادل أما كنهما فى الدائرة ، فيجرب كل منهما مكان الآخر ويحاول الشحاذ عند ذلك أن يأخذ مكان أحدهما قبل أن يصل إليه اللاعب الآخر ، فإذا لم ينجح استمر شحاذاً ، وإن تمكن من ذلك يحل اللاعب الذى فقد مكانه محله ، وهكذا تستمر اللعبة .

صيد السمك

الملعب : يحدد الملعب بدائرة أو مربع تتناسب مساحته مع عدد اللاعبين المشتركين .

اللاعبون : من ١٠ إلى ٢٠ لاعباً أو أكثر .

الادوات : كرة من الليف أو المطاط متوسطة الحجم .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين ، وتجرى القرعة ليكون أحدهما فريق السمك ، ويكون الآخر فريق الصيادين .

ينتشر فريق السمك داخل الملعب ، وينتشر فريق الصيادين حول حدود الملعب من الخارج ومعهم الكرة .

يبدأ اللعب بأن يقذف أحد الصائدين الكرة داخل الملعب مصوباً إليها إلى سمكة أو أكثر محاولاً صيدها بلمسها بالكرة . ويحاول السمك تفادى الكرة المصوبة إليه بالتحرك من جهة لأخرى فى الملعب ، ومن يلمس يخرج من الملعب ، وفى نفس الوقت يتناول أحد الصيادين الكرة بسرعة ويكرر ما سبق ، وهكذا يستمر اللعب حتى يخرج كل السمك . فيتبادل الفريقان الأما كن .

الشروط : ١ - لا يجوز أن يتخطى السمك حدود ملعبه أثناء اللعب ، ومن يتخطاه يعد خارجاً .

٢ - لا يجوز أن يدخل الصيادون داخل الملعب ومن يفعل ذلك لا تحسب ضربته إذا أصاب بها أحداً من فريق السمك .

٣ - وإذا أريد تحديد الفريق الفائز في اللعبة ، يحسب الوقت الذي استغرقه كل فريق في صيد أفراد الفريق الآخر ويفوز من استغرق وقتاً أقل .

دق المغزل



اللاعبون : من ٦ إلى ٢٠ لاعباً .

طريقة اللعب : يختار لاعبان بالقرعة ليقفوا متواجهين وتلامس رؤسهما مع ميل الجذع للأمام ليكونا مركزاً يدور حوله الباقدون لاختيار أكثرهم سرعة وأطولهم نفساً ، فيتقدم اللاعب الأول ويقول العبارة الآتية : دق المغزل تاني تاني يا حلاوة ، بين أسناني ، ما أحلاك يا خضرة لما تقولي زن ، وعقب ذلك مباشرة يبدأ في اللف حول اللاعبين المتواجهين بأقصى سرعته وتحسب له اللفات التي يستطيع أداؤها قبل أن يفرغ نفسه .

ثم يتلوه اللاعب الثاني ويكرر نفس اللعبة وهكذا ...

واللاعب الذي يفوز هو صاحب أكبر من اللفات .

وهذه اللعبة تشبه لعبة هندية تسمى «شودو جودو» .

صيد الحمام

الملعب : يحدد ميدان اللعب بحيث يتسع للجري والمطاردة ، ويختار فيه مكان يسمى « الأم » .

اللاعبون : من ١٠ إلى ٢٠ لاعباً فأكثر .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين ، وتجرى القرعة بين الفريقين ليكون أحدهما فريق الحمام والثاني فريق الصيادين .

يبدأ اللعب بأن يجرى فريق الحمام لينتشر في ميدان اللعب ، وعند الإشارة يتحرك الصيادون لاصطياد الحمام بمسكه . ومن يمسك من الحمام يوضع في « الأم » ، ويستمر اللعب إلى أن يتمكن الصيادون من مسك جميع الحمام .

وعند ذلك يتبادل الفريقان أما كنهما فيصبح فريق الحمام فريق الصيادين وبالعكس .

والفريق الفائز هو الذى يستطيع صيد أفراد الآخر في زمن أقل .

شروط اللعب : (١) لا يجوز للصيادين البدء في صيد الحمام إلا بعد تلقى الإشارة :

(٢) يحظر على اللاعبين من الفريقين أن يتعدوا حدود

الملعب ، فإذا خرجت حمامة أثناء مطاردتها تعتبر مسوكة كما يمنع الصياد من الصيد حتى آخر المباراة إذا خالف هذه القاعدة .

(٣) يجب على الحمام المسوك ألا يبدى مقاومة عند التوجه إلى الأم ويستقر فيه حتى نهاية اللعب .

(٤) لا يجوز لأحد الفريقين الدخول في منطقة الأم قبل أن يبعد من اللعب ، ومن يخالف ذلك من الحمام يعتبر مسوكاً ، كما يحرم الصياد المخالف من الاشتراك في الصيد .

(٥) يستطيع أفراد الفريق الحمام الذين لم يتمكن فريق الصيادين من مسكهم بعد ، محاولة لمس زملائهم المسوكين ، فإذا نجحوا في ذلك أصبح هؤلاء زملاء أحراراً ، ويحق لهم الاشتراك في اللعبة ثانية .

انزل ياعم اركب ياخال



اللاعبون : يمكن البدء بثمانية من اللاعبين ، وقد يزداد عددهم إلى أربعة وعشرين .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون جماعات تتكون كل منها من أربعة لاعبين ، ويختار كل لاعب منهم زميلا له من أفراد جماعته ليصبحوا زوجين .

تجرى كل جماعة القرعة فيما بينها لتحديد الزوج الراكب ، وينحن الزوج الثاني ليركب أفراد الزوج الراكب فوق ظهر لاعب منهما ، ويأخذ الفرد الآخر شقيقا عميقا ويجرى

في دائرة حول الزميلين قائلا : طأ الحلاوة ... زن ، ويد في نون الكلمة الأخيرة طوال مدة الجرى ، وتحسب عدد مرات اللف .

يكون قد اتفق في بداية اللعبة على عدد مرات الجرى حول اللاعبين ، فإذا أتم اللاعب العدد المتفق عليه نادى قائلا : انزل ياعم ، فيرد زميله وهو نازل قائلا : اركب ياخال ، فيركب الآخر ويبدأ الأول نفس اللعبة .

وهكذا يستمران في الركوب والنزول مع الجرى والمناداة ، حتى إذا فشل أحدهما في تأدية عدد اللفات المتفق عليها وانقطع نفسه ، تبادل هو وزميله الأماكن مع الزوج الآخر وتبدأ اللعبة من جديد .

أبونا ضربونا



وتعرف اللعبة كذلك باسم «عجرونا يا أبونا» .
اللاعبون : يتراوح عددهم بين عشرة إلى ثلاثين لاعبا .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين في العدد، بحيث يكون لكل فريق «عريف» ، أى رئيس .

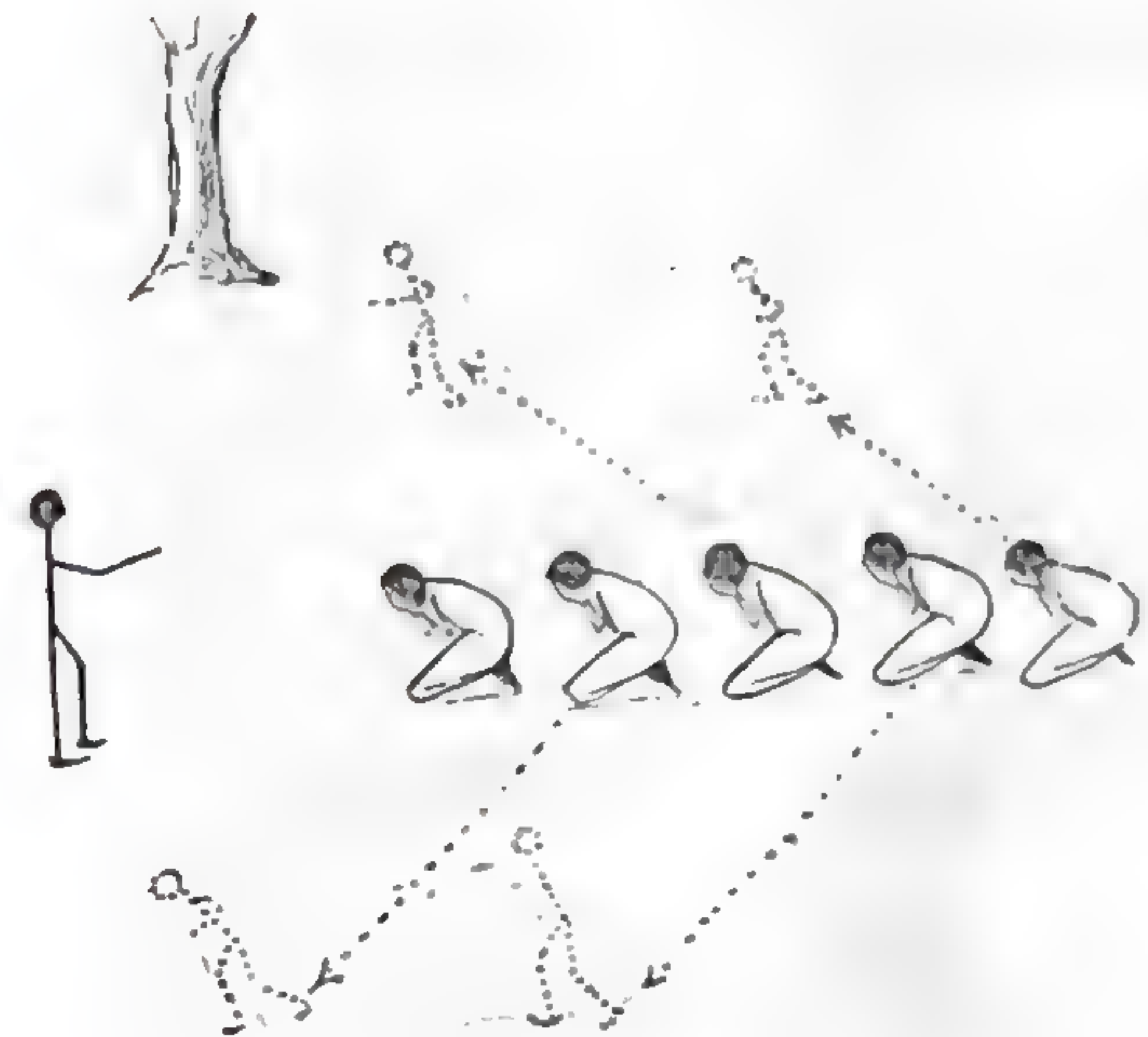
تجرى القرعة لتحديد الفريق المطارد والفريق المنتشر .
يبدأ اللعب بأن يجلس أفراد الفريق المطارد وهم عريفهم في مكان محدد من الملعب ، بينما يجرى أفراد الفريق المنتشر ليختبئوا

ولا يبقى منهم إلا العريف الذى يصبح قائدا ، غطى رأسك يا صيد دا الحمام داسك يا صيد ، وذلك معاونة لفريقه على الاختفاء ولتحذيره من المطاردين .

وعندما يتم الاختفاء يبدأ عريف فريق المطاردين فى مطاردة المختبئين ، بينما يجلس باقى أفراد فريقه مكانهم .

وبينما العريف منهمك فى المطاردة ينتهر المختبئون فرصة ابتعاده عن فريقه كي يذهبوا إليهم ويضربوهم ، فيصبح هؤلاء «أبونا ضربونا» . أو عجرونا يا أبونا ، حتى يسمعون عريفهم فيعود ويطارد المهاجمين ، فإذا أمسك العريف بأحدهم يقع الفريق بأكمله ويتبادل الفريقان الأماكن .

يا عم يا جمال



اللاعبون : من ٦ إلى ٢٠ لاعبا .

طريقة اللعب : تجري القرعة لاختيار أحد اللاعبين ليكون « المنادى » .
يقف باقي اللاعبين في قاطرة ، كل لاعب خلف الآخر ، ثم
يجثون على الأرض راكعين على الركبتين مع ثني الجذع أماما
وسند الجبهة على اليدين ، ويختار أول لاعب في القاطرة ليكون
المسك .

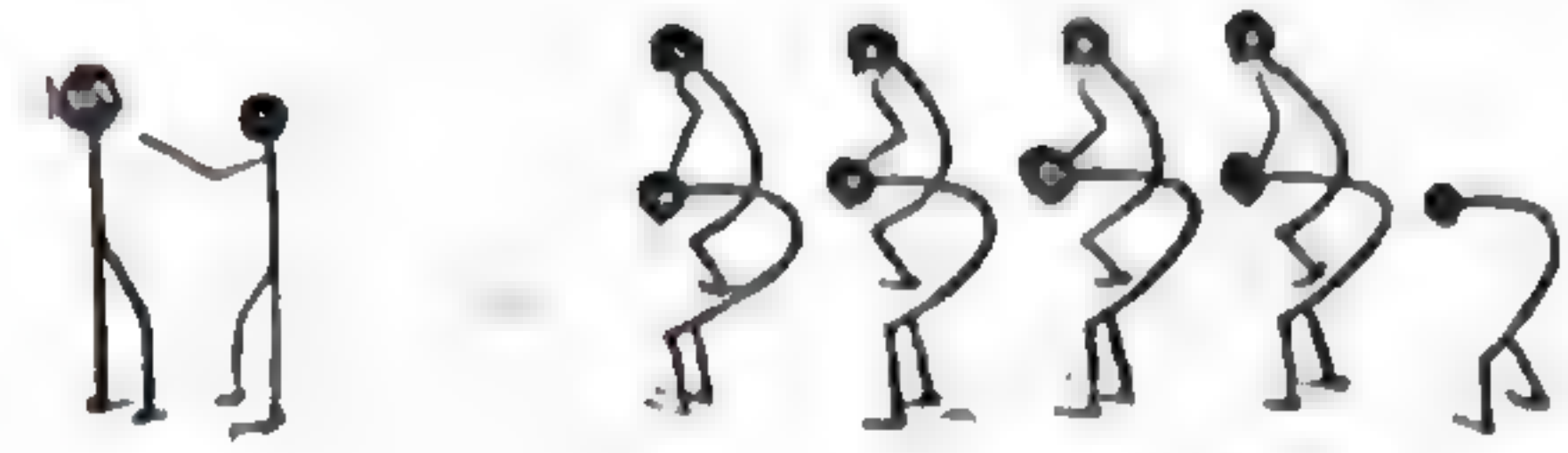
يقف المنادى مواجه القاطرة ، ويبدأ اللعب قائلا : يا عم
يا جمال سرقة مالك جمالك ، فيرد المسك : سيني تحت راسي
ولا اسمع كلامك .

فيشير المنادى إلى أفراد القاطرة لبدأوا الجري والاختفاء
في أي مكان .

ثم يصبح المنادى قائلا : كت ، فيقوم المسك ويبدأ البحث
عنهم ليسك أي لاعب منهم ، فإذا أفلح في ذلك يصبح
اللاعب المسوك « مسكا » وتستمر اللعبة . وإذا فشل تعاد
اللعبة من جديد .



انزل ولا تزلزل



اللاعبون : يتراوح عددهم بين ستة إلى عشرين لاعبا .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فرقتين متساويتين يتراوح عدد كل منهما بين ثلاثة إلى عشرة لاعبين .

تجرى القرعة لتحديد الفريق الراكب .

يقف أفراد الفريق الآخر مع تباعد القدمين وثنى الجذع لسند اليدين على الركبتين ، ما عدا الرئيس فإنه يقف معتدلا بعيدا عن أفراد فريقه مع ربط منديل حول عينيه لكيلا يرى .

يبدأ اللعب بأن يركب كل عضو من الفريق الراكب فوق ظهر لاعب من الفريق الآخر .

ثم ينادى رئيس الفريق الراكب : انزل ولا تزلزل ،

فيُنزل أحد أفراد فريقه ويمشي دون صوت إلى أن يلمس رأس الرئيس المعصوبة ، ثم يعود إلى مكانه ويركب كما كان .

وعندئذ ترفع العصا من على عيني الرئيس ، ويحاول أن يستنتج أي اللاعبين الذي نزل ولمسه ، فيشير إليه . فإن أصاب استبدل الفريقان مركزيهما ، وإذا فشل أعيد الدور بدون تغيير .

لا يجوز أن يقوم أي لاعب بعمل أية إشارة تدل على الراكب الذي نزل ، كأن ينظر إليه من طرف أو يشير بأصبعه ، وفي هذه الحالة يصبح فريقه مخظنا ولو أصاب وتعاد اللعبة من جديد .



الباب السادس

الغائب المنافسة الريفية

- التحطيب
- البحر المالح
- عمكر وحرامية
- الحجل
- القط والفار
- أنا الغراب الخطاف
- عندك لبن طلع الجبل
- بلنج بلتجتن
- البيوت
- الحجلة

الباب السادس

التحطيب



نبذة تاريخية : تسمى هذه اللعبة بالتحطيب لأنها تلعب بالحطب أو العصي
الغليظة ، النبوت ، ، ويسمونها أهل الصعيد ، لعب القلاوي ،
ويسمونها أهل الفيوم ، الملاقفة ، ، وفي الوجه البحري
تسمى ، المحاجلة ، .

ومن الطريف أن نذكر في هذا المقام نبذة تاريخية عن العصا
واستعمالاتها . فالواقع أن العصا قديمة قدم التاريخ ، وقد
استخدمها الإنسان الأول في الدفاع عن النفس وقتل الحيوانات
الضارية ، كما استخدمها للتوكؤ عليها ولغرسها في الأرض
وربط الحيوانات التي يستأنسها عليها . وقد ذكرت العصا في
الكتب المقدسة ، إذ سأل الله تعالى النبي موسى عما يحمله
بيده فأجابه ، إنها عصاتي أدش بها على غنمي ، وأزاد
أن له فيها مآرب أخرى . فهي تستعمل للقفز فوق الأمكنة
المرتفعة أو من فوق الجداول والقنوات . ويستعمل الفتيان

الكشافة العصا ذات الشعبتين للمساعدة في إقامة الخيام والقبض على الزواحف وعمل السلام والنقلات والزحافات وما أشبه . وافتن الناس في استعمال العصا وتهذيبها فأصبحت من مستلزمات الأبهة بعد أن كانت تستعمل عادة للتوكؤ عليها عند الشيخوخة أو المرض . ومن الناس من كان يعنى بعصاته عناية فائقة ، بل منهم من كان يملك منها مجموعات قيمة غالية الثمن ذات مقابض من الأبنوس أو العاج أو محلاة بالذهب أو الفضة ، وكان الناس يتباهون بما يمتلكونه من هذه العصى كظهر من مظاهر الثراء . ومن الناس من كان يستعمل العصا كسلاح بتر ، بأن يضع في تجويفها سيفاً طويلاً من الصلب الرفيع المدب الطرف يخرج من تجويف العصا ويستعمله عند الحاجة ، بل منهم من وضع في تجويف العصا بندقية من نوع خاص يفاجئ بها من يهاجمه .

وقد استعملت العصا للاشتباكات أو للدفاع عن النفس بشكلها الطبيعي دون إضافة شيء إليها ، اللهم إلا تهذيبها أو تنعيمها وتلوينها ، فاستعملت في الهجوم الخاطف بالقبض عليها من آخرها بكلتا اليدين والضرب بها على رأس العدو أو ضلوعه ، أو تطويقها ورميها بين أرجل اللصوص لإعاقة فرارهم ، أو المسك بها من المنتصف بكلتا اليدين للضرب بها من جهتيها بالتبادل ، أو إمساكها بيد واحدة من طرفيها والتطويق بها في دائرة ، إما فوق الرأس أو أمام الجسم لإرهاب العدو وإبعاده . وإلى هذا الوقت كانت العصا تستعمل في الهجوم ضد فرد أو أفراد غير مسلحين . وتدرج الحال إلى أن استعملها الخاصة والعامة في الدفاع كذلك ، فاستنبطوا

أوضاعاً مختلفة وقواعد متباينة لطرق الدفاع أمام أساليب الهجوم ، وتدرجوا من الدفاع عن النفس بدون عصا إلى استعمال العصا نفسها في الدفاع أمام عصا الخصم ، وأصبح الماهر في أسباب الهجوم والدفاع هو المتفوق على خصمه حتى ولو أعزته القدرة الجسدية .

وهكذا تطور استخدام العصا فأصبحت وسيلة للبارزة . وقد اشترك المصريون القدماء من قادة وشعب في ممارسة هذا النوع من النشاط ، وهذبت الممارك فأصبحت مبارياتها غايتها النيل من الخصم بإصابته لإصابات ربما كانت شديدة تمنعه من الحركة أو ربما شجرت رأسه وكسرت ضلوعه وقضت عليه كما يقول « هيرودوت » ، ولو أن التاريخ المصري القديم لم يسجل إشارة لحوادث مؤسفة نتيجة لنلك المباريات . وتطورت لعبة التحطيب فاعتبرت وسيلة الدفاع عن النفس ، ثم ما لبثت أن اتجهت إلى المباراة الرياضية الفنية ذات الأسلوب المنظم في الدفاع والهجوم ... كان هذا في مصر منذ آلاف السنين ، كما ثبت من النقوش الموجودة بمقبرة « كيروان » ، وهناك لوحة منقوشة على حائط معبد الكرنك تمثل الإله حورس يعلم الملك المنحجب الثالث (١٤٤٨-١٤٢٠ قبل الميلاد ، هذا الفن من الرياضة . وهناك لوحة أخرى من محفوظات كارل ديم الألماني ، لمبارزين وهما يتأهبان للبارزة بالعصى ، وقد أخذ كل منهما الوضع الصحيح للعب ، ويبدوان وقد ارتدى كل منهما على ساعديه درعاً واقياً ، بينما يمسك العصا بيد واحدة . كما عثر بين النقوش

المصرية القديمة التي وجدت بمقابر بنى حسن على نقش لها
التحطيب تشبه ما لدينا الآن بزيادة حمالة من الجلد لتعليقها
حول الكتف . وتدل تلك النقوش على اشتراك الفسافة
وأفراد الشعب في ممارسة تلك الرياضة مستعملين أحياناً ألقنة
ودروعاً واقية ، وأحياناً كانوا يستغنون عن تلك المروع
والألقنة .

وتعتبر المبارزة باستخدام العصا مرحلة من مراحل تطور
فن القتال ، وانتقال من الصراع باستخدام اليدين إلى المبارزة
باستخدام العصا . وقد تطورت العصا نفسها من هراوة
غليظة ، إلى عصا خفيفة رفيعة من الخيزران ، إلى فصل من الصلب
وهو ما يستعمل حالياً في ألعاب السلاح ، الشيش .

فالأصل في المبارزة بالسلاح إذاً هو المبارزة بالعصا . بل أن
ألعاب السلاح المختلفة مشتقة من لعبة العصا ، فالمبارزة
بسلاح السيف ، السابر ، التي تنصب على الهجوم والدفاع
عن الجزء الأعلى من الجسم تكاد تكون حركاتها هي
نفس حركات العصا ، التحطيب ، ، والمبارزة بسلاح
الايبيه ، تهدف إلى الهجوم والدفاع عن جميع أجزاء
الجسم دون تمييز ويكاد يكون صورة مطابقة للتحطيب .

وبالرغم من تحول الكثيرين إلى المبارزة بالسيف ، فقد
بقيت المبارزة بالعصا ثابتة لا تتغير ولا تتحول ، وخاصة في
قلب الريف سواء في الوجه البحري أو القبلي ، وأصبحت
رياضة شعبية يقبل عليها الجماهير كتراث قومى خالد يرمز
للبطولة والشهامة والشجاعة .

وكان الأبطال إلى عهد غير ضارب في القدم ينتظرون
المناسبات القومية والدينية والاجتماعية ويتسابقون إلى الاشتراك
في التحطيب . فكانت الأعياد ، كعيد الفطر وعيد الأضحى
ومولد النبى ومولد الأولياء وعيد شمس النسيم ووفاء النيل
والأفراح ، مناسبات ليظهروا براعتهم وفنهم في التحطيب ،
بل كثيراً منهم ما كان ليقبل أن ينازل أقرانه إلا أمام
المستولين والحكام ، فن عقد له لواء النصر لقب باسم
(بطل التحطيب) في البلاد ويظل متربعا على عرش البطولة
لا ينازعه فيها منازع ، ويكتفى باستعراضات فنية أمام
الأبطال المحليين أو ينظم دورات تعليمية لمحبي اللعبة إلى
أن يحين الأوان ويأتى من ينجح في انتزاع البطولة منه .

وقد تطورت لعبة التحطيب مع تطور المدنية ، فبعدت
عن القتال العنيف وانجحت إلى جمال الحركة ورشاقاتها
والمحاورة والمداورة ، والكر والفر ، مما يحقق للاعبها
اليقظة وسرعة البديهة والمهارة والخفة ، والشجاعة
والشهامة وثبات العزيمة ، واللياقة البدنية . وأصبح التحطيب
في وقتنا هذا متعة وفن ورياضة تسر اللاعب والمشاهد
على السواء .

مميزاتها : تعبر هذه اللعبة بوضوح عن هذا النوع من الألعاب الذي
يمارس للمنافسة ، بقصد إظهار المهارة والرشاقة وسرعة
البديهة والقوة والدفاع عن النفس . وهى تحتاج في أدائها
إلى قدر كبير من اللياقة البدنية وخفة الحركة واليقظة
والتوافق العضلي والعصبي . وتميز هذه اللعبة باشتراك

كل عضلات الجسم في أداؤها ، مما يتيح لممارستها أن يلرب جسمه تدريباً شاملاً .

اللاعبون : يقوم بأداء هذه اللعبة لاعبان أثنان كما هو الحال في ألعاب السلاح (الشيش) ، ويمسك كل منهما بيده أو يديه عصاً من النوع المعروف بالشوم .

طريقة اللعب : يبدأ اللاعب بأن يمشي اللاعبان في دائرة حول بعضهما وكل منهما يلوح بعصاه فوق الرأس ، وتعتبر هذه تحية .

ثم يواجه كل لاعب زميله ، ويلوح كل منهما بالعصا يميناً أو يساراً أو أماماً أو خلفاً في حركة دائرية ، وفي أثناء ذلك يحاول كل منهما الإحاطة بالآخر بقفزات خفيفة مع قيامهما بحركات عديدة واتخاذهما لكثير من الأوضاع المختلفة للجسم والذراعين .

ويستمران في ذلك حتى يجد أحدهما منفذاً أو ثغرة في جسم صاحبه ، فيلمسه بعصاه لمسة خفيفة يسمونها بالكشف ، فيقال لقد كشفه ، وتحسب هذه نقطة ضد اللاعب الملموس .

ويجتهد اللاعب الملموس أن يقابل هذه الضربة أو اللسة بضربة أخرى يسمونها الغطاء ، فإن أصابه تعادلاً وإلا عد المكشوف مغلوباً .

شروط اللعب : (١) يستطيع اللاعب مسك العصا أثناء اللعب يد واحدة أو باليدين معاً ، كما يستطيع أن يمسكها بيده وينزل

باليدين الأخرى بسرعة عليها حتى تصبح العصا أفقية وتغطي جسمه وتدرأ عنه ضربة خصمه .

(٢) يستطيع اللاعبان التحرك بسرعة من مكان لآخر ، أو الجثو على ركبة واحدة أو ركبتين للدراغة والابتعاد عن العصا ، حتى ينكشف جزء أمامي من جسم الخصم .

(٣) تحسب النقطة للاعب إذا لمس خصمه بالعصا في أي جزء من أجزاء جسمه وهذا في الوجه القبلي ، أما في الوجه البحري فلا تحسب له إلا إذا كانت لمسته للنصف العلوي من الجسم فقط .

(٤) يجب أن يكون اللبس خفيفاً ، كما يشترط أن يكون بالعصا فقط .

(٥) لا يجوز بتناً الدفع باليد أو العرقلة بالقدم أو الساق .

(٦) تتوقف الماهرة في هذه اللعبة على مرونة مفصل اليد ، وسرعة حركة العصا ، والخطط المحكمة التي يضعها اللاعب كي يحمل خصمه على كشف جسمه .

(٧) يعتبر اللاعب مغلوباً إذا لم يستطع أن يرد اللسة الأولى بلمسه أخرى ، وقد يتفق اللاعبان قبل بدء اللعب على عدد النقاط التي يعد اللاعب بعدها مغلوباً .

أنواع التعطيب : إن الباحث في فنوننا الشعبية يجد أن اللون الواحد من ألوان هذا الفن قد يوجد بأكثر من صورة واحدة إذ

يطبع في كل رشة عملية يعيش فيها بطابع هذه البيئة رغم أن أصوله واحدة. وكذلك الحال في التحطيب فإننا نجد مصورا من التحطيب تختلف من إقليم لآخر.

في محافظتي أسوان وقنا يمارس التحطيب بشكل استعراضى تبدو فيه جمال الحركة وتوافقها، حيث يدور اللاعبان في دائرة ويلوحان بعصاهما ويجعلان بأرجلهم في حركة رتيبة تامة توافقية، ثم يرفعان العصي إلى أعلى وعندما يتقابلان يهجمان وسط الدائرة وبكر أحدهما ودافع الآخر ثم يتراجعان ويعودان إلى المودان في نفس الدائرة ويهتفان من هنا إلى الدافع عن الرأس فقط.

وفي محافظتي سوهاج وأسيوط يكاد يكون اللعب متقاربا لما وصفناه سابقا، أي الدوران في دائرة، إلا أن العصي لا ترفع إلى أعلى. وتمارس اللعبة بحذر شديد دون حبل، ويقتصر اللاعبان على كشف الخصم فيصوب ضربات بعنف. ويفوز من يتمكن من خصمه ويصوب له ضربات شديدة متوالية.

وفي محافظات المنيا وبنى سويف والفيوم والجيزة يكاد يكون اللعب متقاربا لبعضه البعض، إذ يقوم اللاعبان بالدوران يبطء في دائرة وعندما يتقابلان يهاجمان ويدافعان في روية وهدوء وحذر، ويصوب الضربات في خفة ولبوة، وكثيرا ما يجلس اللاعب على ركة واحدة أثناء اللعب.

أما في الوجه البحرى فيمارس التحطيب في محافظات

القليوبية والدقهلية والقربية بأن يقف اللاعب في جهة من الدائرة ومعه العصا، ثم يتقدم بينما يثبته الخصم بتمرير العصا أمام الجسم، ثم تستقر في ناحية واحدة من الجسم ويتغير اتجاه اللعب بإشارة من الذى بدأ اللعب. وفي أثناء اللعب يقوم اللاعبان بحركات كثيرة منها الجلوس والوقوف وغالبا ما يكون الهجوم على الرأس من أعلى بينما يرفع المدافع عصاه إلى أعلى فيتلقى ضربة خصمه بعصاه. ولا يجوز أن يقوم المهاجم بضرب الأبدى أو الأرجل. ويكون طابع الدفاع والهجوم عنيفا. ويمكن التصويب مرتين متاليتين في جهة واحدة ويمكن للدافع أن يتلافى عصي خصمه ويرد عليها بلعبة مضادة بأن يصوب إلى خصمه ضربة سريعة. وهذه الحركة من أخطر الحركات، لأنها تكون بمثابة دفاع وهجوم في آن واحد.

وفي محافظتي البحيرة والمنوفية يكاد يكون اللعب في دائرة، وتزداد الضربات في ثبات وسرعة بالتوالي فيكون المهاجم ضربة وللدافع أخرى. ولا يوجه اهتمام لتمرير العصا حول الجسم كالمحافظات الأخرى.

وقد تبين على ضوء المشاهدات أنه لا بد من التوفيق بين مختلف أنواع التحطيب وإخراج الأصلح للاعب — وهذا ما فعله الاتحاد، فأصدر قوانين لبعض الألعاب الشعبية الهامة التي تطبق في جميع المباريات الرسمية.

البحر المالح

تعرف هذه اللعبة أيضاً باسم « شبر شير » أو « كازا لاوزا » وهي من أقدم الألعاب الشعبية المعروفة ، إذ يرجع تاريخ ممارستها إلى ٢٥٠٠ سنة قبل الميلاد . وما زالت النقوش الدالة على اللعبة موجودة فوق مقابر بني حسن .

اللاعبون : يمكن أن يلعبها أى عدد من اللاعبين ، ويبدأ عددهم عادة بعشرة ، وقد يصل إلى عشرين لاعباً .



طريقة اللعب : ينقسم اللاعبون فريقين متساويين ، وتجرى القرعة بينهما لانتخاب الفريق الفائز . تبدأ اللعبة بأن يجلس لاعبان من الفريق الذى خسر القرعة على الأرض وجها لوجه ، ليثب أفراد الفريق الفائز بينهما واحداً بعد الآخر تبعاً للخطوات الآتية :

(١) يمد اللاعبان الجالسان رجليهما أمامهما على الأرض ، ويبدأ الفريق الآخر الوثب فوقهما .

(٢) يرفع اللاعبان الجالسان قبضتي يديهما أمامهما فوق الرجلين ، ويثب الفريق الآخر .

(٣) يقترب اللاعبان بعضهما من بعض بشئ الرجلين ، ويضعان قبضتيهما فوق بعضهما ، ثم يثب الفريق الآخر فوقهما .

(٤) تكرر الخطوة السابقة مع مراعاة أن تكون قبضتاها على ارتفاع ثلاثة أو أربعة أشبار ، ثم يثب الفريق الآخر فوقهما .

(٥) يجلس كلا اللاعبين مع فتح الرجلين لتكوين ما يعرف « بالبحر الصغير » بين أرجلهم ، ويثب الفريق الآخر فوق « البحر الصغير » .

(٦) يكرر وضع البحر الصغير مع رفع اللاعبين قبضتيهما أمامهما ، ثم فوق بعضهما ، ثم على ارتفاع ثلاثة وأربعة أشبار .

(٧) يجلس كلا اللاعبين مع فتح الرجلين بعيداً جداً عن بعضهما لتكوين ما يعرف « بالبحر الكبير » ، ويثب الفريق الآخر فوق « البحر الكبير » .

(٨) يمد اللاعبان أرجلهم أمامهما مع وضع كل لاعب إحدى قدميه فوق قدم زميله المواجهة له ، ليثب الفريق الثاني فوقهما .

(٩) تكرر الحركة السابقة مع وضع قدم ثالثة فوق الثانية، ثم القدم الرابعة.

شروط اللعب : ١ - يتبادل الفريقان أما كنهما إذا لمس أحدهما الآخر أى جزء من جسم اللاعبين الجالسين على الأرض.

٢ - تحسب نقطة للفريق إذا نجح جميع أفراد في كل خطوة على حدة.

٣ - الفريق الذى يحرز عددا أكبر من النقاط يعد فائزا.



عسكر وحرامية

يحدد ميدان اللعب ويخصص فيه منطقة للأمان تسمى «الأم».

وعدد اللاعبين : وعدهم عشرة إلى ثلاثين لاعبا.

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين. تجرى القرعة لتحديد فريق الشرطة والعسكر، وهم المطاردون، وفريق اللصوص والحرامية، وهم الذين يطاردون الشرطة.

يبدأ اللعب بأن ينتشر اللصوص في أنحاء المنطقة التى يلعبون فيها حول نقطة الأمان «الأم»، ويبقى الشرطة فى «الأم» نفسها.

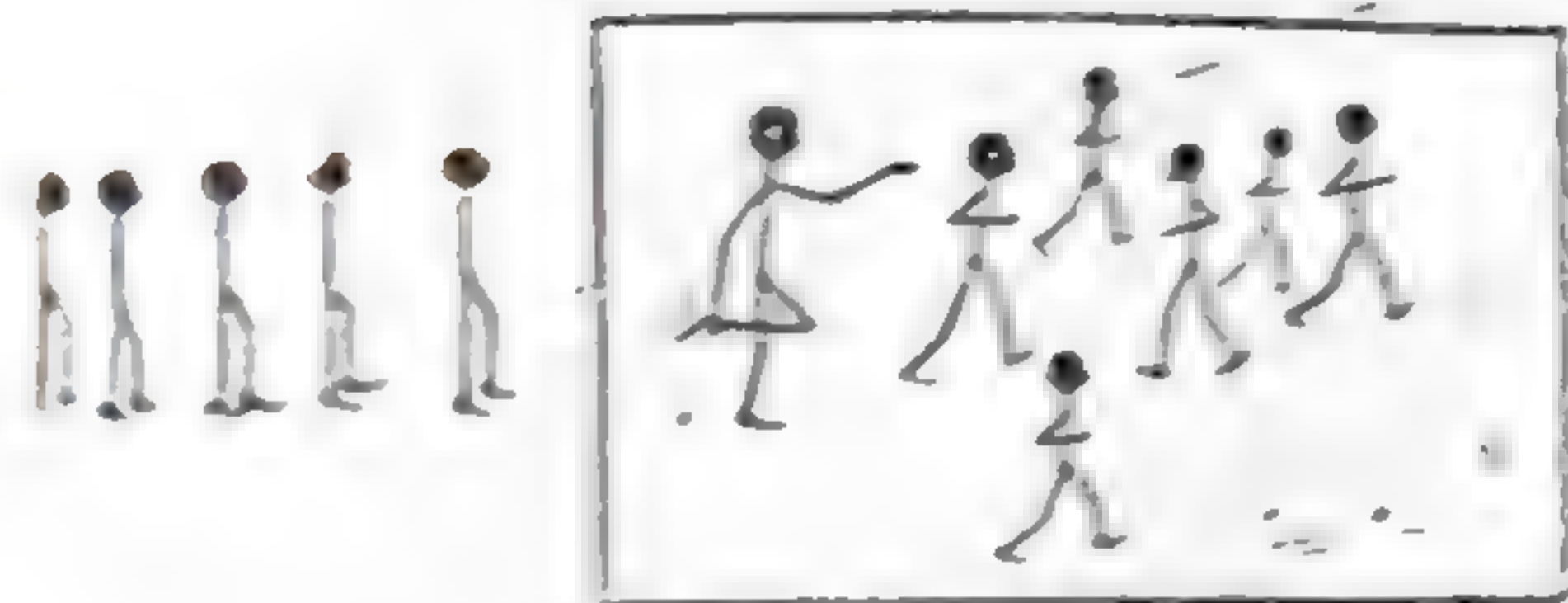
ينادى رئيس اللصوص بعد قليل من الزمن قائلا «خلاص»، فيبدأ الشرطة فى البحث عنهم ومطاردتهم، ومن يقبض عليه من اللصوص يساق إلى الأم، حيث يوجد حارس من الشرطة.

يجوز لأحد أفراد اللصوص أن يفك أسر زميله بمجرد لمسه فيعود للعب.

وإذا أصبح اللص حرا، فله الحق فى تحرير غيره من الأسرى. وتنتهى اللعبة بإلقاء القبض على جميع اللصوص ويتبادل الفريقان أما كنهما بعد ذلك.



الحجل



اللعبة : يحدد مستطيل طوله ٥٠ مترا وعرضه ٢٠ مترا تقريبا .

اللاعبون : يتراوح عددهم بين عشرة إلى ثلاثين لاعبا ، يقسمون فرقتين متساويتين ، أحدهما فريق الملعب وينتشر فيه ، والآخر فريق الحجل ويقف خارج الملعب .

طريقة اللعب : يبدأ اللعب بأن يتقدم أحد لاعبي فريق الحجل قائلا : ' خلى بالك ' ، فيستعد لاعبو فريق الملعب ، ثم يندفع اللاعب تجاههم حاجلا على قدم واحدة محاولا لمس أكبر عدد منهم ، ومن يلمس يخرج من الملعب .

ويستمر اللاعب في المطاردة حتى يتعب ويتوقف عن الحجل . فيحل أحد زملائه محله ويكمل مطاردة اللاعبين بلسمهم حتى يتعب ، ويستمر اللعب بالصورة السابقة حتى يتم إخراج جميع أفراد الفريق من الملعب .

إذا بقي أحدهم دون أن يلمس يعاد اللعب مرة أخرى مع بقاء كل فريق في وضعه الأصلي .

شروط اللعب : (١) إذا تم لمس جميع أعضاء الفريق المنتشر بواسطة بعض لاعبي الفريق الحاجل ، فلا داعي لاستمرار باقي أفرادهم في الحجل ، بل تعداد المباراة مرة ثانية مع تبادل أماكن الفريقين .

(٢) اللاعب الذي يتخطى حدود الملعب يعد خارج اللعب ، سواء كان حاجلا أم من الفريق المنتشر في الملعب .

القط والفأر

الملعب : يحدد الملعب بدائرة ترسم على الأرض تناسب مساحتها مع عدد اللاعبين .

طريقة اللعب : يقف اللاعبون في دائرة وأيديهم متشابكة ، وينتخب من بينهم لاعبان يمثل أحدهما القط ، والآخر الفأر ، ويقف القط ، خارج الدائرة بينما يقف الفأر ، داخلها .

يبدأ اللعب بأن ينادى القط ، أخرج وإلا آكلك ، ، فيجيب الفأر ، تعالى كلني .

ثم يبدأ القط مطاردة الفأر داخل وخارج الدائرة . ولا يجوز للقط أو الفأر أن يتقدما نحو الدائرة بقدم مرفوعة عالياً .

وفي أثناء المطاردة ، يحاول اللاعبون الواقفون في الدائرة فتح ثغرات للفأر ليخرج أو يدخل منها ، ويحاولون في نفس الوقت منع القط من الدخول أو الخروج برفع أيديهم لأعلى أو خفضها لأسفل .

وإذا نجح القط في مسك الفأر تكرر اللعبة وينتخب غيرها

أنا الغراب الخطاف

الملعب : يحدد ميدان اللعب بمستطيل مساحته ١٠ × ٢٠ متر تقريباً .

اللاعبون : يقسم اللاعبون فريقين متساويين وينتخب لكل فريق رئيساً منه . يقف اللاعبون في قاطرتين متقابلتين .

طريقة اللعب : يبدأ اللعب بأن تتحرك القاطرتان جانباً في اتجاهين مضادين ، ثم ينادى رئيس أحد الفريقين « أنا الغراب الخطاف ، أخطف وأروح الصفصاف ، . فيرد عليه الرئيس الثاني ، أنا أبوهم وحاديهم ، وإن عشت لأريهم ، .

عند ذلك يجري الرئيس الأول خلف أفراد الفريق الثاني محاولاً لمسهم قبل خروجهم من المستطيل . ومن يلمس يخرج من اللعب ، ويقف بجوار حائط .

وهكذا يكرر الرئيس هجومه حتى يمسك الجميع .

تلقى العقوبة على رئيس الفريق المغلوب بأن ينقل أفراد فريقه واحداً واحداً على ظهره إلى مكان معين ثم يتبادل الفريقان أماكنهما .

عندك لبن ..! طلع الجبل

اللاعب : يرسم خطان متوازيان يبعدان عن بعضهما بحوالي ٣ أمتار وعلى بعد ١٠ أمتار من إحدى نهايتيهما يرسم خط في اتجاه عمودي عليهما .

اللاعبون : يبدأ عددهم من عشرة وقد يصل إلى ثلاثين لاعبا .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين ويكون لكل منهما رئيس . يجلس كل فريق في شكل قاطرة ، وتجرى القرعة لتحديد الفريق البادى باللعب .

يبدأ رئيس الفريق البادى باللعب بأن يخفى منديلا في فتحة قبضه العليا ، ثم يمر على أفراد فريقه محاولا نقل هذا المنديل إلى قبض أى لاعب منهم ، وذلك بإسقاطه من فتحة العليا .

بعد الانتهاء من إخفاء المنديل ، يُطلب من رئيس الفريق الآخر - الذى يقف موليا ظهره للاعبين - البحث عن المنديل ، فيمر بدوره على كل لاعب ويقول له : عندك لبن ، ، فيرد عليه قائلا : طلع الجبل ، ، وهكذا حتى ينتهى من سؤال جميع اللاعبين .

بعد ذلك يقول لمن يعتقده أن المنديل معه : أخرج المنديل . .

إذا نجح أخذ المنديل وكرر اللعبة مع فريقه . أما إذا فشل فينتجه آخر لاعب من الفريق البادى إلى نقطة البدء ، ويثبت منها وثبة طويلة تجاه الخط المرسوم وتوضع علامة عند نهاية الوثبة .

ثم يكرر نفس الفريق اللعبة مرة ثمانية ، على أن تبدأ الوثبة التالية من العلامة السابقة .

والفريق الذى يصل أولا إلى الخط المرسوم بالوثب الطويل يعد فائزا .

بلتج بلتجتين

للعب : يحدد ميدان اللعب بمسقطيل أو مربع مناسب لعدد اللاعبين.
ويرسم خط على بعد أربعة أمتار تقريبا من المسقطيل
أو المربع .

اللاعبون : ويتراوح عددهم بين عشرة إلى ثلاثين لاعبا .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين .

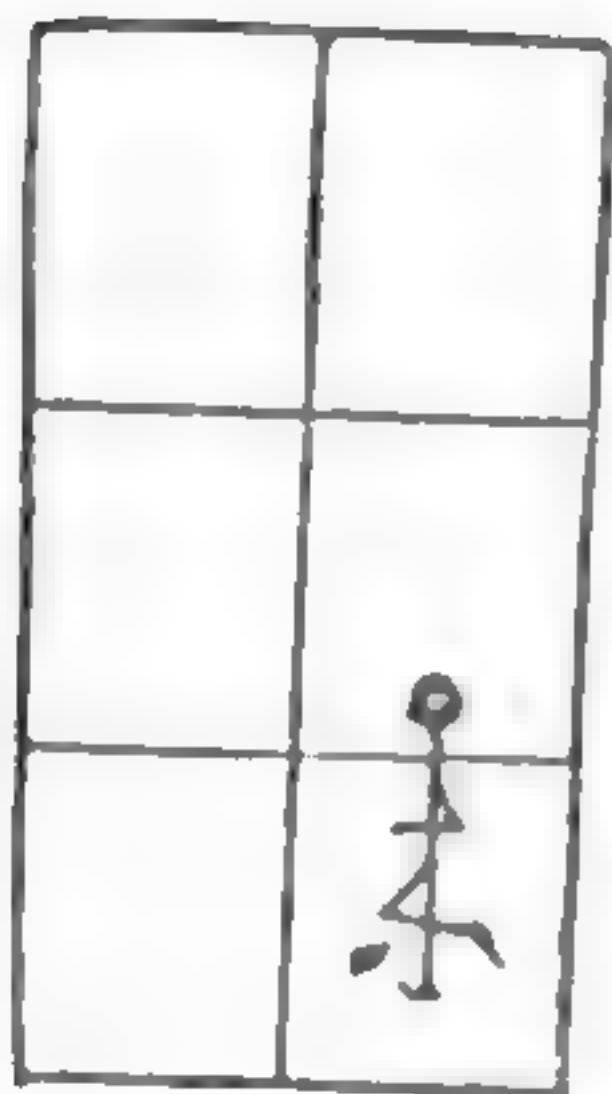
تجرى القرعة لتحديد الفريق المنتشر الذي يدخل الملعب
ويتنشر فيه ، ويقف أفراد الفريق الآخر على الخط
المرسوم . يبدأ اللعب بأن يختار هذا الفريق لاعبا من
بين أفرادهم يكون أول من يواجه الفريق المنتشر ، فينادى
« بلتج » ، ويرد عليه أفراد الفريق المنتشر قائلا
« بلتجتين » .

عند ذلك يدخل اللاعب الملعب محاولا لمس أكبر عدد
من اللاعبين بدون أن يتكلم إطلاقا . أما إذا صدرت منه
أى كلمة أبعد عن اللعب ، كما يبعد أيضا كل من يتم لمسه .

ويحاول أفراد الفريق المنتشر مسك هذا اللاعب ، فإذا
أمسكوه حاولوا تكتيقه ، وإرغامه على الكلام ، فإذا نجحوا
في ذلك عد خارجا عن اللعب .

ويدخل كل لاعب من الفريق الآخر بدوره للملعب
ليقوم باللعبة ، إلى أن يتم لمس كل أفراد الفريق المنتشر ،
أو يتم اشتراك كل أفراد الفريق الآخر في اللعب ، فيتبادل
الفريقان أما كنهما ، وتعاد اللعبة من جديد .

البيوت



الملعب : يرسم مستطيل ويقسم إلى ست مربعات متساوية كما
في الشكل .

الادوات : قطعة مستوية من الحجر أو ماشابه .

اللاعبون : من ٢ إلى ٦ لاعبين .

طريقة اللعب : تجرى القرعة لتحديد ترتيب بدء اللاعبين في اللعب . يقف
اللاعب الأول على قدم واحدة خارج حدود الملعب ويده
الحجر ، ويرميه داخل المربع الأول ، ويحجل داخل المربع
ادفع الحجر خارجا بقدمه ، ثم يحجل خارجا من المربع .

إذا نجح اللاعب في ذلك استمر في اللعب بأن يرمى الحجر
داخل المربع الثاني . ويحجل داخل المربع الأول ثم يحجل
إليه ويدفع الحجر إلى الخارج ويحجل خارجا .
ويستمر اللاعب في اللعب بنفس الطريقة حتى ينتهى من
جميع المربعات .

شروط اللعب: (١) لا يجوز للاعب تبديل قدمه التي بدأ بها الحجل أثناء اللعب .

(٢) يخطئ اللاعب إذا لمس الأرض بالقدم المرفوعة أو بأى جزء من جسمه .

(٣) يخطئ اللاعب إذا لمس أحد الخطوط المرسومة بالقدم التي يحجل بها .

(٤) إذا أتم اللاعب الحجل داخل المربعات كلها ، يحق له أن يختار أحد هذه المربعات ليكون بيتاً له ، يستريح فيه أثناء الذهاب والإياب عند تكرار اللعب .

(٥) عند رمى الحجر فى المربع يجب أن ينزل بأكمله داخله .

(٦) يخطئ اللاعب إذا لمس الحجر أثناء رميه داخل المربع خطأ من خطوطه أو تعداه .

(٧) عند دفع الحجر بالقدم ، يجب أن يخرج من وراء خط نهاية المربع وليس من خط الجانب .

(٨) يجوز للاعب أن يحجل حول الحجر داخل المربع كما يشاء قبل أو بعد دفع الحجر .

(٩) لا يجوز للاعب أثناء رمى الحجر داخل المربع أن يلمس الخطوط التي تحدد المستطيل بقدمه أو بأى جزء من جسمه .

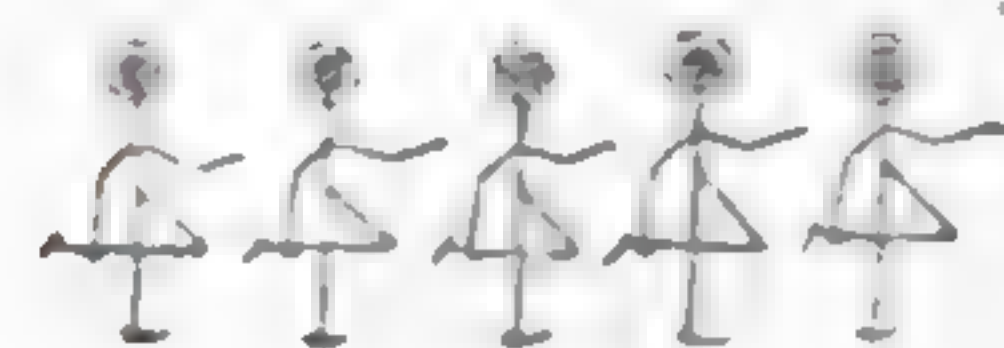
(١٠) يأخذ كل لاعب دوره حسب الترتيب . وإذا فشل لاعب لسبب ما أثناء اللعب ، تقدم اللاعب الذى يليه . وإذا جاء دوره مرة ثانية بدأ اللعب من المربع الذى انتهى عنده .

(١١) اللاعب الفائز هو الذى يكون له أكبر عدد من البيوت فى نهاية اللعب .

الحجلة



المرحون



المطاردة



وهي لعبة يشيع ممارستها في الليالي القمرية ، ويستعد لها القرويون بإدخال ملابسهم الواسعة في سراويلهم حتى لا تعوقهم أثناء اللعب .

نظام اللعب : ينقسم اللاعبون فريقين متساويين ، أحدهما مهاجم والآخر مطارد .

يعين الفريق المهاجم هدفه يسمى « الرد » ، كشجرة أو عامود أو ماشابه . ويقف الفريق المطارد بين الفريق المهاجم والرد . ويعين الفريق المهاجم فردا من فريقه يسمى « العروسة » ، ويقف في مكان معين . يتخذ اللاعبون الوضع الثابت للعب ، بأن يثني كل لاعب إحدى

ركبته ويمسك مشط القدم المثنية باليد القريبة ، ويعتبر اللاعب خارجا عن اللعب إذا بك هذا التميد .

طريقة اللعب : يبدأ اللعب بأن يهجم كل فريق على الفريق الآخر ، محاولا دفع أفرادهم بالكف كي يفقدوا توازنهم ويتركوا القدم

الممسوكة للمس الأرض ، ومن يتركها يخرج من اللعب .

في هذه الأثناء يسمى الفريق المطارد إلى « العروسة » ، ليلبسها ، فإذا أمرت حل لاعب آخر من فريقها محلها .

وهكذا حتى يسقط كل أفراد الفريق في الأمر ، وبذلك ينتصر الفريق المطارد فتحتسب له نقطة ، ثم يتبادل الفريقان أماكنهما .

أما الفريق المهاجم فيكون هدفه أثناء اللعب أن يفتح الطريق « للعروسة » ، للوصول إلى « الرد » ، ويرد عنها هجمات الفريق المطارد ، فإذا وصلت إليه عد الفريق منتصرا وتحتسب له نقطة ، ويتبادل الفريقان أماكنهما .

الباب السابع

الألعاب الريفية لجمعية

- الحكمة
- سفت بذت
- العصفورة
- اللجم البحرى
- اللجم القبلى
- المحاكسة
- أول سنو
- الناصوب

الحكشة



تعتبر هذه اللعبة من أكثر الألعاب الشعبية الريفية شيوعاً ، ويلعبها شباب الريف غالباً في أجران القرى وخاصة في فصل الشتاء حيث تساعد على التدفئة نظراً لما تتطلبه من حركة مستمرة .

وقد اقتبست لعبة « الهوكي » الدولية من لعبتنا هذه حتى اسمها ، فكلمة « هوكي » هي منطوق أجنبي لكلمة « حكشة » مع إبدال الحاء هاء لأن الغتهم خالية من هذا الحرف ، ثم اختصروها إلى « هوكي » . وقد أخذوا اللعبة ونظموها فحدّدوا عدد اللاعبين ، وأوصاف العصا من حيث طولها ووزنها وحجمها ، وأحلوا دحرجة الكرة والضربات

القصيرة والتمرير ، محل الضربات الطويلة والاندفاع الفردي في الملعب ونشروها في العالم ، بل واقتبسوا منها ألعابا كثيرة ، كلمة « هوكي الانزلاق » ولعبة « اللاكروس » ولعبة « البولو » .

الملعب : أى مكان فسيح من الأرض ، يحدد عند كل جانب من جانبيه بهدف عبارة عن خط .

الأدوات : ١ — كرة مصنوعة من اللوف محبوكة الربط أو مجدولة جدلا رقيقا .

٢ — مضارب تصنع من الأجزاء العريضة السفلية من جريد النخيل ، فيؤخذ الجزء المسمى « بالقحف » ويسوى بسكين ، ويزال ما فيه من شوك أو نتوء ، ثم يوضع في فرن ناره هادئة ، حتى يتبخر ما فيه من عصير فيخف وزنه ، كما يمكن استعمال عصا عريضة من شجر السنط .

اللاعبون : قد يشترك أى عدد من اللاعبين ، ينقسمون فريقين متساويين .

طريقة اللعب : توضع الكرة على الأرض في منتصف الملعب .

يقف كل فريق في نصف ملعبه الخاص به .

يقف « عريف » رئيس أحد الفريقين مواجههما لعريف الفريق الآخر والكرة بينهما .

يبدأ اللعب بأن ينسأدى أحدهما « ترنيزة » فيريد عريف الفريق الآخر بقوله « بحر الجيزة » إشارة إلى أنه مستعد .

عندئذ تضرب الكرة بالعصا ويحاول أفراد كل فريق دفعها ، لتمر فوق خط خصمه « مرماه » إلى الخارج .

والفريق الذى ينجح في ذلك يصبح أفراده قاتنين « رد » ويحرز بذلك نقطة .

يعاد اللعب من جديد من منتصف الملعب وهكذا .

والفريق الذى يحرز أكبر عدد من الإصابات هو الفائز .

ممتت بتت

الضرب : عبارة عن حفرة متلية تعمل في الأرض ، ويرسم حوز دائرة قطرها يساوي طول مضرب المعب .

الآتون : ١ - قطعة من الخشب مديّة من طرفيها كلفر نسر الحدة .

٢ - عصا عريضة تسمى المضرب .

اللاعبون : تلعب بأى عدد من اللاعبين يقسمون فريقين متساويين .

طريقة اللعب : تجرى القرعة لتحديد فريق ، الضرب ، وتكون مهمة ضرب الحدة بالمضرب ليعدها عن الحفرة ، ولفر والتشدين ، وتكون مهمة تصويب الحدة إلى الحفرة .

يقف لاعب من فريق ، الضرب ، خلف الحفرة مسكاً المضرب ، بينما يقف أحد أفراد فريق ، التشدين ، مسكاً الحدة .

يقذف اللاعب الحدة في اتجاه الحفرة محاولاً أن يوثقها فيها أو في داخل الدائرة على الأقل .

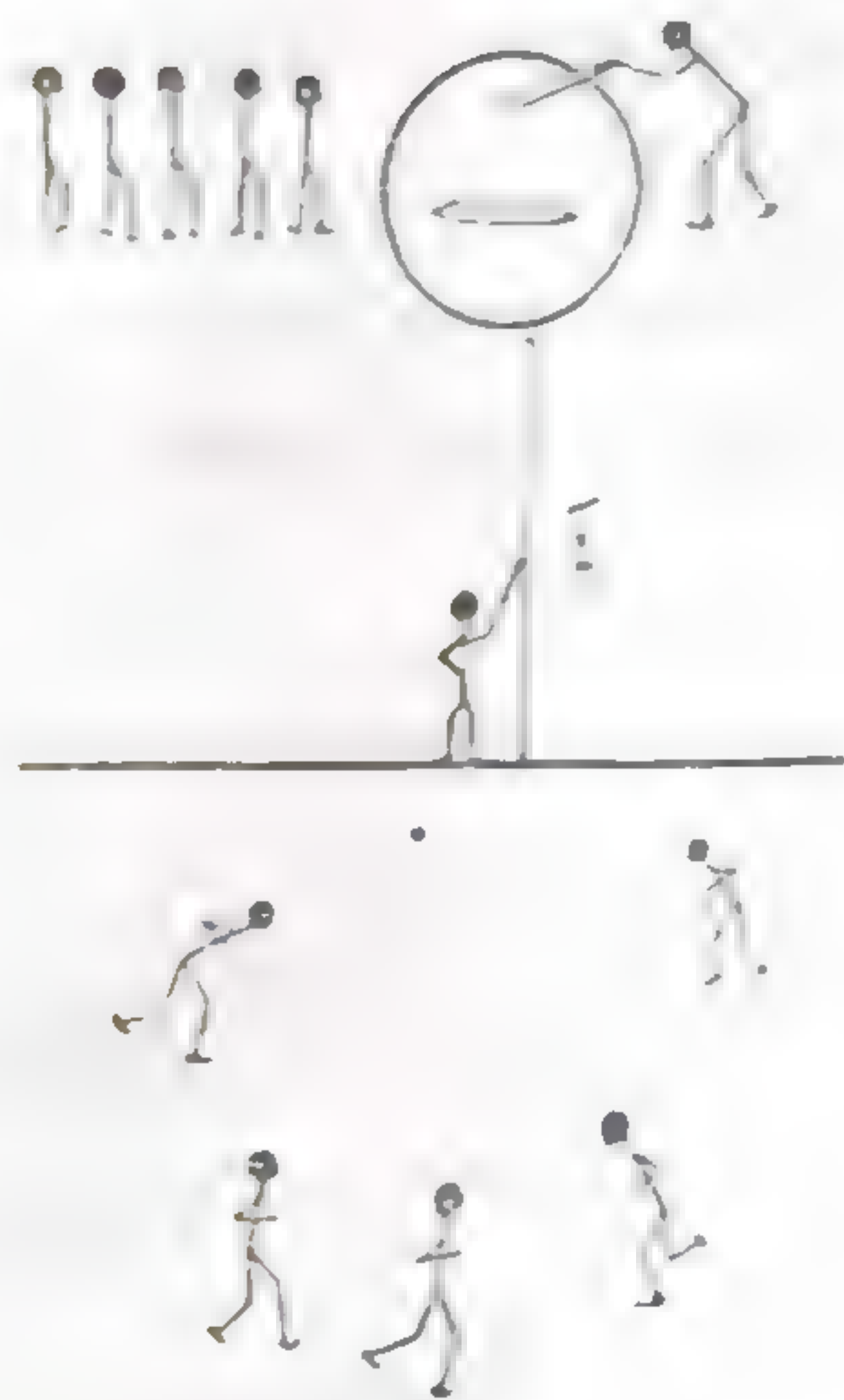
على اللاعب المسك بالمضرب أن يضرب الحدة به ليعدها عن الحفرة .

فإذا فشل في ضربها ووقعت الحدة في الحفرة أو على بعد أقل من طول المضرب ، يخرج هذا اللاعب من اللعب ويحل محله أحد أفراد فريقه .

أما إذا نجح في ضربها بعيداً عن الدائرة ، فتقاس المسافة بالمضرب بعد أن يكون الفريقان قد اتفقا على المسافة الواجب أن تجتازها الحدة ، فإذا نجح اللاعب في الوصول بالحدة إلى هذه المسافة من ضربة واحدة أو من عدة ضربات متفق عليها ، فإنه يأخذ الحدة ويضعها في الحفرة بحيث يكون أحد طرفيها في خارج الحفرة وهو يضرب على هذا الطرف بالمضرب ثم يلاحقها به بعدة ضربات متفق عليها . ثم يعمل أفراد فريق ، التشدين ، أفراد فريق ، الضرب ، من نقطة سقوط الحدة على الأرض حتى مكان الحفرة .

ثم يستمر اللعب بنفس الطريقة حتى ينتهي جميع أفراد فريق ، التشدين ، ، بتبادل الفريقين أما كنهما وتبدأ اللعبة من جديد .

العصفورة



اللعبة : دائرة مرسومة على الأرض قطرها حوالي مترين . وعلى بعد حوالي عشرة أمتار منها يرسم خط مستقيم .

الادوات : ١ - قطعة خشبية مديّة الطرفين تسمى «العصفورة» .

٢ - مضرب عبارة عن عصا خشبية سمكية وعريضة .

اللاعبون : يبدأ عددهم بعشرة وقد يصل إلى عشرين لاعبا .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فرقتين، وتجرى القرعة لمعرفة الفريق الضارب، ومهمته ضرب العصفورة بالمضرب ليبعدها عن الدائرة أكبر مسافة ممكنة .

ويسمى الفريق الآخر «بالفريق المنتشر»، وينشر أفرادهم في الملعب لرد العصفورة من نفس الطريق الذي سارت فيه .

يقف أحد لاعبي «الفريق المنتشر» على الخط المرسوم على بعد ١٠ أمتار من الدائرة لرمى العصفورة داخل الدائرة .

وبعد استقرار العصفورة يضربها أول لاعب من «الفريق الضارب»، على الجزء المدب حتى ترتفع وتطير إلى أعلى، فيدفعها بعيدا إلى الأمام قبل أن تهبط إلى الأرض . وعندما تستقر على الأرض يضربها مرة ثانية وثالثة بنفس الطريقة .

ثم يسلم المضرب للاعب الثاني من فريقه ليبدأ دوره، وهكذا حتى ينتهي كل أفراد «الفريق الضارب» .

يعرض رئيس «الفريق الضارب» على رئيس الفريق الآخر إعادة العصفورة إلى مكانها الأصلي أي في داخل الدائرة أو في محاذاتها في عدد معين من الضربات، فإذا رأى رئيس الفريق الآخر أن هذا العدد من الضربات غير مناسب فله أن يرفض، وأن يعرض على رئيس «الفريق الضارب» أن يرجعها لفريقه بنفسه بزيادة ضربة عن العدد المقترح، فإن قبل بدأ اللعب، وإلا زاد العدد ضربة أخرى، وهكذا حتى يتفقا .

ثم يبدأ أحد لاعبي الفريق الذي تعهد بأن يعيد العصفورة إلى مكانها بضربها، والرئيس أن يبدله بلاعب آخر أثناء اللعب . فإن استطاع أن يعيدها، كسب فريقه من النقاط

ما يساوى عدد ضربات ، وإن لم يستطع خسر فريقه .
نقطا تساوى عدد ضربات المتفق عليها .

ثم يبدأ الفريق الآخر القمب لتحديد الفريق الفائز ،
وهو الذى يحرز فى النهاية نقطا أكثر من الفريق الآخر .
شروط القمب : ١ - إذا استطاع لاعب ، الفريق المنتشر ، رمي
العصفورة بحيث تستقر داخل الدائرة ، يعد اللاعب تضارب
مغلوبا ، ويحل لاعب آخر من نفس الفريق مكانه .

٢ - إذا استقرت العصفورة على محيط الدائرة ، فلا
يسمح للاعب الضارب الأول إلا بضربة واحدة فقط ، أما
باقى أعضاء الفريق فلكل منهم الحق فى ثلاث ضربات .

٣ - إذا استقرت العصفورة خارج الدائرة ، كان
لكل واحد من تضاربين الحق فى ثلاث ضربات .

اللجم البحرى



القمب : أى مساحة من الفضاء ، يرسم فى ناحية منها خط بعرض
الملاعب ، وفى الناحية الأخرى نصف دائرة تسمى « الأم » ،
وتسمى المسافة التى خلف الخط إلى الخارج « بالمنطقة
الحرام » .

الادوات : عصا صغيرة ، وكرة مصنوعة من الليف ومربوطة بحبل
من الكتان رباط متينا .

اللاعبون : ينقسمون فريقين ، أحدهما « فريق المضرب » ، ويتقف
أفراد « بالمنطقة الحرام خلف الخط المرسوم » ، والفريق

الآخر يسمى « فريق الملعب » ، وينتشر أفرادُه في الملعب في المنطقة بين الدائرة والخط .

طريقة اللعب : يقف رئيس الفريق الضارب وهو ممسك بالمضرب في منطقة « الأم » ، تجاه رئيس فريق الملعب وهو ممسك بالكرة وواقف خارج منطقة الأم .

يرمى الأخير الكرة إلى أعلى لداخل منطقة « الأم » ، فيحاول رئيس فريق المضرب ضربها بالعصا وهي عالية ، ويلجما ، ، وله أن يكرر المحاولة ثلاث مرات .

إذا فشل يسقط فريقه ويتبادل الفريقان أماكنهما .

أما إذا نجح وأصاب الكرة ، جرى أحد أفراد فريقه من منطقة الحرام إلى « الأم » ، بينما يحاول أحد أفراد فريق الملعب لمسه بالكرة وهو يجري ، فإذا أصابه أصبح فريقه الضارب خارجا ويتبادل الفريقان الأماكن .

شروط اللعب : ١ - لرئيس الفريق الضارب الحق في ضرب الكرة ثلاث مرات ثم يحل غيره محله ، وفي كل مرة يجري أحد أفراد الفريق الضارب من المنطقة الحرام إلى الأم أو بالعكس ، لكي تتاح لفريق الملعب فرصة إسقاطه بلمسه بالكرة .

٢ - إذا تم اشتراك جميع أفراد فريق المضرب في اللعب ، أو فشل أحدهم في ضرب الكرة ثلاث مرات متتالية ، أو استطاع أحد أفراد فريق الملعب لمس أحدهم في المسافة بين الخط ونصف الدائرة ، فيعتبر فريق المضرب منتصيا من أداء دوره ، ويغير مكانه مع الفريق الآخر ويبدأ اللعب من جديد .

٣ - نحسب نقطة للفريق الضارب عن كل فرد من أفرادِه نجح في الانتقال من المنطقة الحرام إلى منطقة الأم .

٤ - الفريق الذي يحرز أكبر عدد من النقاط عند نهاية اللعب يعد فائزا .

اللجم القبلي

اللعبة : يلعب اللاعبون بمسطيل مناسب لعدد اللاعبين ، وتحدد نقطة
الابتداء على بعد ٣ أمتار من أحد نهايتي المستطيل ، وعلى
بعد ٣ أمتار من النهاية الأخرى للمستطيل يرسم خط يحدد
منطقة الأمان .

الأدوات : كرة صغيرة مصنوعة من القماش ، وعصا صغيرة لضرب
الكرة .

اللاعبون : فريقان ، أحدهما فريق المضرب ، ويقف أفراد فريق
نقطة الابتداء . والآخر فريق الكرة ، وينتشر أفراد
في الملعب ، عند لاعب واحد يقف عند نقطة الابتداء ،
ويسمى الرامي .

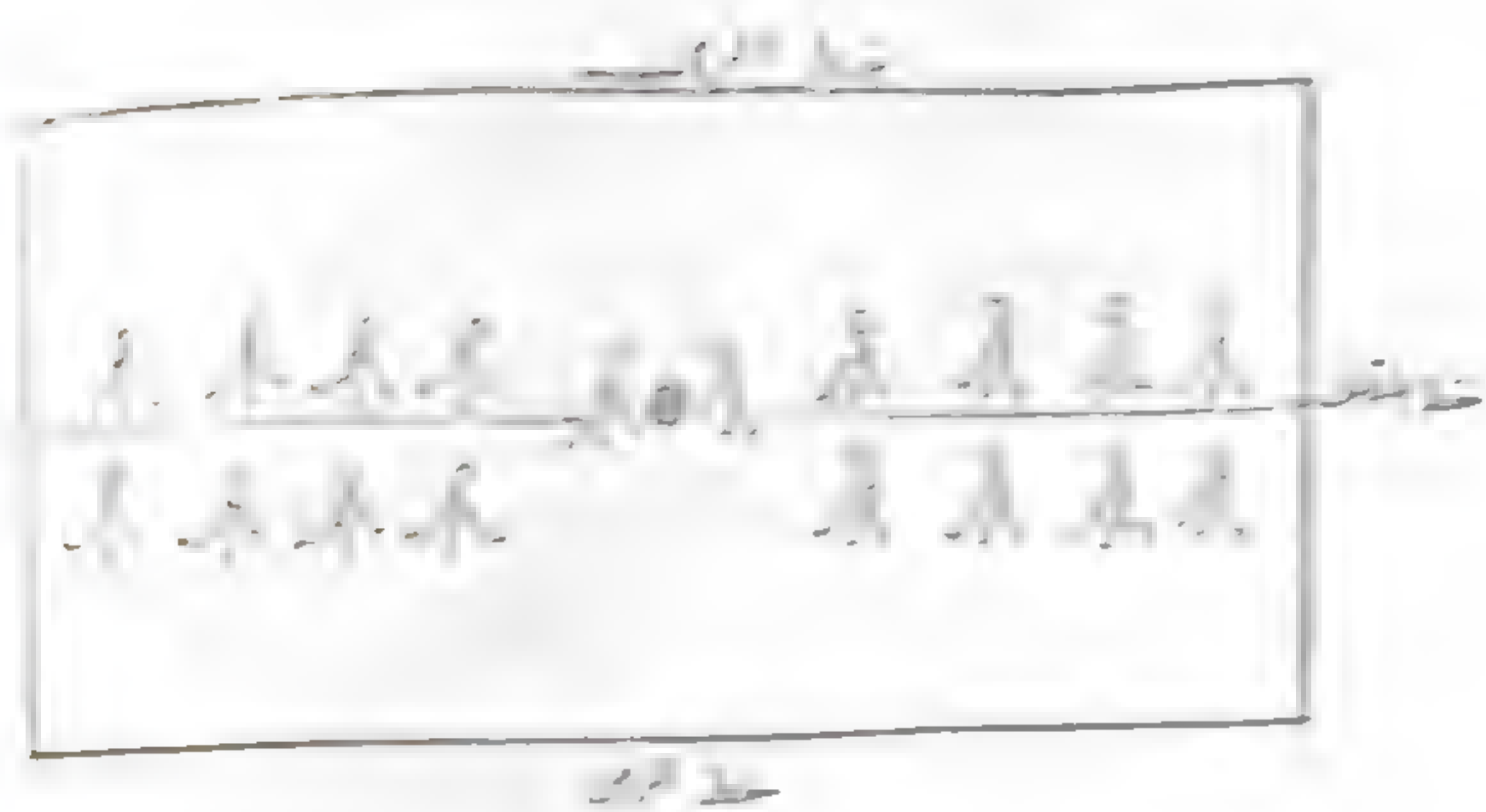
طريقة اللعب : يستعد أحد أفراد فريق المضرب ، فيمسك المضرب ويقف
في أي مكان بين نقطة الابتداء ونهاية الملعب القريبة مواجهاً
الرامي .

يبدأ الرامي اللعب برمي الكرة إلى ارتفاع معلوم ،
فيضربها الضارب بمضربه . فإذا قطعت الكرة مسافة بعيدة ،
تسمح له باختراق الملعب جرياً إلى منطقة الأمان ، بدون
أن يتمكن الفريق الآخر من لمس الكرة ، جري وانتظار
في منطقة الأمان . وإن استطاع العودة ثانية إلى مكان البدء ،
يصبح له الحق في اللعب مرة ثانية .

أما إذا لم تقطع الكرة مسافة كبيرة ، بقي في مكانه ،
ويحل غيره من أفراد فريقه محله ، حتى يجمع عدد من أفراد
فريق المضرب ، دون أن يتمكنوا من الوصول إلى منطقة
الأمان ، فيأتي دور رئيس الفريق ، الذي يحاول أن يضرب
الكرة بقوة ليهدمها بعيداً ، ليتمكن أفراد فريقه من الجري
إلى منطقة الأمان والعودة ثانية .

وفي هذه الأثناء يحاول الفريق الآخر لمس أحد أفراد
فريق المضرب بالكرة ، أثناء جريه بين خط البداية ومنطقة
الأمان ، فإن أصابته ، خسر الفريق الضارب الدور -
ويتبادل الفريقان أما كنهما لبدء اللعب من جديد .

المحاكاة



اللعبة : أي مكان قسح من الأرض يقسم طولاً إلى قسمين متساويين بخط يسمى خط المنتصف ، ويرسم عند نهايتي الملعب خطان طوليان يوازيان خط التقسيم مما خطا المرمى .

الأدوات : ١ - كرة من ليف النخيل بحوكة الربط .

٢ - مضارب من جريد النخيل بعدد اللاعبين ، والمضرب عبارة عن جريدة مستقيمة ، في نهايتها انحناء يسمى « بالمشكاش » .

اللاعبون : من ١٠ إلى ٢٠ لاعبا يقسمون فريقين متساويين . ويكون لكل فريق رئيس « عريف » .

طريقة اللعب : يقف الفريقان على جانبي خط التقسيم في صفين متواجهين بحيث يواجه كل لاعب زميلاً له من الفريق الآخر ، ومع كل منهم مضربه .

توضع الكرة في منتصف الملعب بين رئيسي الفريقين . يبدأ اللعب بأن يقول رئيس الفريق الحاز للفرقة كلمة « ترتيزه » ، فيرد رئيس الفريق الآخر « بحر الجيزة » ، وعندئذ يضرب كل منهما عصاه بعصا زميله .

ثم يحاول كل منهما ضرب الكرة ، لتقر بين لاعبي فريقه ، الذين يمدلون على تصويبها ، لتعبر خط مرمى الفريق الآخر ، وعندئذ يصبح أفراد الفريق المحرز للإصابة قائلين « رد » ، وتحسب لهم إصابة .

ثم توضع الكرة في منتصف الملعب ، ليبدأ اللعب من جديد .

ملاحظات : ١ - يتفق الفريقان قبل اللعب على طريقة انتهاء المباراة ، وذلك إما بتحديد وقت لها ، أو بتعيين عدد الإصابات الواجب إحرازها للفوز .

٢ - الفريق الذي يحرز أكبر عدد من الإصابات في نهاية المباراة يمد فائزاً .

أول مسنو



لعبة مصرية قديمة متوارثة ، وكان قدماء المصريين يسونها بخاريت ،
وسموا الكرة .

وهذه اللعبة تمارس في القرى وفي المدن ، وتنتاز بأنها لا تحتاج
لمساحة كبيرة من الأرض .

وهناك شبه كبير بين هذه اللعبة ولعبة « ليس بول » الأمريكية ،
ويعتقد أن اقريين أخذوا لعبتا هذه وطوروها إلى أن أصبحت في
شكلها الحالي .

اللقب : مساحة من الأرض مستطيلة الشكل .

اللاعبون : ١ - كرة من القماش .

٢ - هدف « ميس » ، يتكون من قلب من القلوب ،
أو قطعة من الخشب ، سميكة مستطيلة الشكل .

اللاعبون : فريقان ، يتكون كل منهما من خمسة أفراد وقد يصل إلى
عشرة ، أحدهما « فريق القلب » ، وبنتشرية ، والآخر
« الفريق الضارب » ، وقف بجانب الميس .

طريقة اللعب : يبدأ لاعب من الفريق الضارب قذف الكرة بيده تبعاً
لخطوات معينة ، يأتي شرحها فيما بعد ، إلى أي اتجاه
في الملعب .

يحاول لاعب الفريق الآخر لقف الكرة وهي طارة
قبل نزولها على الأرض .

فإذا لم يتمكنوا ونزلت الكرة إلى الأرض ، حاولوا
رميها على الميس لإصابتها .

فإذا نجحوا في أي من المحاولتين السابقتين ، عد
اللاعب الضارب خارجاً ، وينتقل اللعب إلى لاعب آخر
من فريقه ، فيبدأ من الخطوة التي انتهى زميله السابق عندها
ويستمر حتى يخرج من الملعب .

وهكذا يستمر اللعب حتى ينتهي أفراد الفريق الضارب
كلهم ، فيتبادل الفريقان أماكنهما .

خطوات ضرب الكرة وترتيبها

الخطوة الأولى « كلوا » : - وهي كلمة مصرية قديمة معناها « أول » ،
وفيها يقف اللاعب الضارب بجانب الميس وظهره للفريق
المتشر ، ويرمي الكرة إلى أعلى بيده ويضربها بنفس
اليدين للخلف . ويكرر ذلك ثلاث مرات يبدأ بعدها
الخطوة الثانية .

الخطوة الثانية « سنو » : - وفيها يقف اللاعب قرب الميس ، وجانبه
مواجهاً للفريق المتشر ، ثم يرمي الكرة بيده لأعلى ،
وعند نزولها يضربها بنفس اليد لداخل الملعب ، وتكرر
ثلاث مرات .

الخطوة الثالثة « شكته » : - تلعب بنفس طريقة « سنو » ، فيما عدا أن رمى الكرة إلى أعلى يتم يد وضربها يكون باليد الأخرى ، وتكرر ثلاث مرات .

الخطوة الرابعة « دقو » : - يقف اللاعب مواجهاً الفريق المنتشر ويرمى الكرة إلى أعلى ، ثم يصفق يديه ، ويضرب الكرة بعد ذلك في اتجاه الفريق المضاد عند نزولها ويكرر ذلك كالمعتاد ثلاث مرات .

الخطوة الخامسة « محكو » : - يستمر اللاعب في مواجهته للفريق المنتشر في هذه الخطوة والحطوات التالية ، ويرفع إحدى ساقيه ، ويرمى الكرة من تحتها إلى أعلى ، وفي أثناء ارتفاع الكرة ، يلف ذراعيه حول بعضها في حركة دائرية ، ثم يضرب الكرة أثناء نزولها ، ليوجهها نحو الفريق المنتشر في الملعب ، ويكرر ذلك ثلاث مرات .

الخطوة السادسة « ودنو » : - وفيها يمسك اللاعب إحدى أذنيه باليد المقابلة لها ، ثم يرمى الكرة إلى أعلى من داخل النراع الماسكة للأذن ، ويضرب الكرة عند نزولها وهو في نفس الوضع ، بشرط ألا تترك يده أذنه أثناء اللعب ، ويكرر ذلك ثلاث مرات .

الخطوة السابعة « وجلو » : - وفيها يرمى اللاعب الكرة إلى أعلى بإحدى يديه ، ثم يضربها بقده في الملعب ، ويكرر ذلك ثلاث مرات .

الخطوة الثامنة « سلطانية » : - وفيها يشكل اللاعب يده على هيئة « سلطانية » ، ثم يلعب الكرة كما في « شكته » ، ويكرر ذلك ثلاث مرات .

الخطوة التاسعة « سفقو » : - مثل « شكته » ، إلا أن اللاعب يصفق سبع مرات قبل ضرب الكرة .

يجب أن تكون كل رمية أبعد من سابقتها ، فإذا كانت مساوية لها أو أقل منها ، يوقف اللعب ، ويسلم الدور إلى زميله التالي له .

ملاحظات : ١ - الفريق الذي يكمل الحطوات التسعة قبل الفريق الآخر يعتبر فائزاً .

٢ - الفريق الفائز له الحق أن يوقع عقوبة مناسبة على الفريق المهزوم .

الناصوب

تتلو هذه اللعبة في الوجه القليل ، وتشبه لعبة ، أول سنو ، من حيث اللعب والأدوات وطريقة الأداء ، إلا أنها تختلف عنها فيما يلي :

(١) يسمى لليس ، بالناصوب . .

(٢) يسمح للاعب واحد أن يلعب مع الطرفين ويسمى ، طيشه ، ولا يقع إلا إذا تمكن أحد أفراد الفريق للضاد من لقف كرهه .

(٣) لا تكرر الخطوات ، بل تؤدي كل خطوة مرة واحدة .

(٤) إذا وقع لاعب أثناء تأديته إحدى الخطوات الثلاثة الأولى ، يبدأ من يليه من الخطوة الأولى ، أما إذا تخطاها فيقال له ، سلت ، ، فإذا وقع بعد ذلك يبدأ اللاعب الذي يليه من الخطوة الرابعة .

(٥) لكل خطوة من خطوات اللعبة مداخل ، له رده ، وهي كما يلي :

أ - يقول اللاعب ، أول ، فيرد الفريق الآخر ، حول . .

ب - يقول اللاعب ، ثاني ، فيرد الفريق الآخر ، حاني . .

ج - يقول اللاعب ، ثبات ، فيرد الفريق الآخر ، ثبات . .

د - يقول اللاعب ، صار ، فيرد الفريق الآخر ، نار . .

هـ - يقول اللاعب ، نعمة ، فيرد الفريق الآخر ، لمسة . .

و - يقول اللاعب ، قلع ، فيرد الفريق الآخر ، مركب . .

ز - يقول اللاعب ، وكايب ، فيرد الفريق الآخر ، تسجع دابم . .

ح - يقول اللاعب ، البغة جات ، فيرد الفريق الآخر ، شد الوكبات . .

وعند انتهاء اللاعب من الخطوات السابقة ، توضع علامة عند النقطة التي وصلت إليها الكرة . وتعطى فرصة لكل لاعب من الفريق الآخر لليس الميس . فإذا فشل في لمسه ، ينحى أفراد فريقه

ليركب الفريق الآخر من نقطة وصول الكرة إلى الميس ، أما إذا لمسوا الميس فيتبادل الفريقان الأماكن . ويساعد اللعب من جديد .

الباب الثامن

قوانين الألعاب الريفية

- ألعاب الفتيان ■ التحطيب
- الحكة
- كرة الميس
- اللجم
- السبع طوابات
- بلنج بلمتجتين
- العصفورة والمضرب
- شد الأيدي
- القيام الصيني
- شد العصا
- مباراة قتال الكلاب
- ألعاب الفتيات ■ حبة ملح
- الثعلب فات
- أنا الغراب الخطاف
- الرسنة
- الكرة الموسيقية
- الحجل

الباب الثامن

قوانين الألعاب الريفية

مقدمة : خصص الاتحاد العام للأنديات الريفية مجموعة من الألعاب الريفية للفتيان ، ومجموعة أخرى للفتيات ، قام بتنظيمها ، وعمل القوانين والقواعد الخاصة بها ، وكذلك حدد مواصفات الأجهزة والأدوات والملابس التي تلزم هذه الألعاب .

ويقوم الاتحاد العام بتنظيم مباريات ومسابقات سنوية في هذه الألعاب بين الأندية الريفية ، كما يقيم مهرجانات سنوية تعد بمثابة أعياد رياضية قومية ، تختتم بمهرجان آمون السنوي ، الذي يقام بمدينة طيبة بالأقصر شتاء كل عام .

وإن للاتحاد العام للأندية الريفية فضل رعاية العابنا الريفية وإثارة الوعي لأهميتها وقيمتها في رعاية الشباب الريفي وشغل وقت فراغهم . وقد حققت جهود الاتحاد العام تطويراً محموداً لألعابنا الريفية يتضح في هذا الباب الذي يقدم قوانين هذه الألعاب .

أولا — ألعاب الفتيان :

التحطيب

الملعب : أرض مسطحة مربعة ، دائرة قطرها ١٢ متراً ، داخلها دائرة أخرى قطرها ٨ أمتار .

الادوات : العصا .

النوع : من الخيزران .

الطول : من ١٧٠ سم إلى ١٨٠ سم .

السلك : من ٤ سم إلى ٥ سم .

المباراة : فردية .

تشكون من ثلاث جولات ، مدة كل منها ٣ دقائق ، يفصل كل جولة عن الأخرى دقيقة راحة . الفائز في جولتين يعتبر فائزاً بالمباراة .

احتساب النقاط : (١) يعتبر اللاعب فائزاً إذا حاز لمسات أكثر من خصمه .

(٢) يعتبر فائزاً دون النظر إلى الوقت في الحالات الآتية :

أ — لمس الرأس .

ب — سقوط عصا الخصم .

ج — لمس بدن الخصم مرتين متتاليتين .

(٣) يعتبر أحد اللاعبين فائزاً ، إذا اقترف خصمه أكثر من خطأ واحد من الأخطاء الآتية :

أ — مسك عصا الخصم أثناء المباراة .

ب — لمس جسم الخصم سواء باليد أو بالقدم .

ج — ضرب قبضة يد الخصم .

التحكيم : يقوم بالتحكيم حكم واحد .

، قاضيان على الأقل .

، ميقاني .

الحكم : يزود بعصا وواقى للرأس وقفاز . ويعتبر الحكم المستول الأول

عن اللعب ، وله السلطة المطلقة لإيقاف أو استمرار اللعب ، وإعلان النتيجة ، ورأيه نهائى ولا استئناف لحكمه .

الغافى : يزود كل قاض بعلمين ، أحدهما أبيض ، والآخر أحمر .

ويلوح بالعلم الأبيض عند حدوث نقطة أو خطأ في صالح حامل العصا البيضاء ، وبالأحمر عند حدوث نقطة أو خطأ في صالح حامل العصا الحمراء . ويلوح بالعلمين معاً عند لمس الرأس ، أو سقوط عصا الخصم ، أو الخروج عن الدائرة الخارجية ، أو عند لمس بدن الخصم مرتين متتاليتين .

الميقاني : (١) يزود بصفارة وساعة سباق لإعلان بدء السباق ونهايته .

(٢) لا تحتسب مدة تدخل الحكم في اللعب لأمر ما ضمن

زمن المباراة .

الحكشة

المرمى		
X	X	X
مرمى	دفع	مرمى
X	X	X
مرمى	مرمى	مرمى
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X

اللاعب : أرض مربعة مسطحة - الطول من ٤٥ إلى ٥٠ متراً ، والعرض من ٢٥ إلى ٣٠ متراً .

الهدف : اتساع الهدف ثلاثة أمتار بارتفاع ١٨٠ سم .
سلك العارضة واقائم من ٣ إلى ٥ بوصات .
يخطط الملعب بالجير كما هو مبين بالرسم .

الادوات : الكرة - حشية مبطانة بالجلد . القطر من ٩ إلى ١٠ سم .
الوزن يتراوح من ٢٩٠ إلى ٣٠٠ جرام .

العصا - الحكاش ، كالمضرب المصنوع من الأجزاء العريضة السفلية لجريدة النخيل والتي تعرف بالقحف .
تزال الأشواك التي على الجانبين وتجفف في الشمس . لا يقل طولها عن المتر ولا تزيد عن ١٢٠ سم .

زمن المباراة : تتكون المباراة من شوطين زمن كل منهما ١٥ دقيقة بينهما ٥ دقائق راحة . في حالة التعادل يمنح وقت إضافي ٦ دقائق على فترتين بينهما دقيقة واحدة راحة .

اللاعبون : عدد اللاعبين سبعة ، وثلاثة احتياطي .

حارس مرمى - ظهيران - دفاع - وثلاثة هجوم .

الملابس : إذا تعذر توحيد الزي لكل فريق ، يلبس أحد الفريقين « طاقية حمراء » ، ويلبس الفريق الآخر « طاقية بيضاء » .

اللاعب : يقف كل لاعب في مكانه من الملعب ، ويكون مكان قلب الهجوم فوق خط المنتصف ماراً بين قدميه ، وكتفه الأيمن جهة مرماه .

عند سماع صفارة البدء ، يضرب كل منهما الأرض بالعصا ضربة واحدة ، ثم يحاول الاستحواذ على الكرة أو تمريرها إلى فريقه .

اصابة الهدف : يكون بتمرير الكرة إلى داخل المرمى ، فوق خط المرمى بين القائمين ، وتحت العارضة .

الخطأ : (١) رفع العصا فوق مستوى الكتف .

(٢) عرقلة المنافس بالجسم أو بالعصا .

(٣) الحشونة في اللعب .

(٤) لمس الكرة بأي جزء من أجزاء الجسم ، ما عدا حارس المرمى .

(٥) إخراج الكرة عن حدود الملعب .

الجزاء : ضربة حرة لجميع المخالفات من المكان الذي يحدث فيه الخطأ .
يمكن إصابة المرمى منها مباشرة ، بحيث لا تقل المسافة عن
أى من قائمى المرمى عن خمسة أمتار .

ملاحظة : يجوز استبدال اللاعب الأصيل بلاعب آخر احتياطى إذا
طلب أى من الفريقين ذلك ، وعلى ألا تزيد عدد
مرات الاستبدال عن ٣ لكل فريق ، وعلى أن تكون الكرة
خارج اللعب .

هيئة التحكيم : حكم .

مراقبان للخطوط .

مسجل .

كرة الميس

الملعب : أرض ممهدة مستطيلة - الطول من ٢٧ إلى ٣٠ مترا ،
العرض من ١٨ إلى ٢٠ مترا .

الميس : قالب من الطوب ٢٥ × ١٥ سم .

الكرة : حشية مصنوعة من الخيش النظيف مكسوة بالجلد ، قطرها
من ٩ إلى ١٠ سم . الوزن من ٢٩٠ إلى ٣٠٠ جرام .

اللاعبون : تتكون هذه اللعبة من فريقين ، كل منهما مكون من سبعة
أفراد ، يطلق على أحدهما الفريق الضارب ، والثانى الفريق
المنتشر . يختار الفريق الضارب بالقرعة .

الفريق الضارب : يقف أربعة منهم على أحد خطى الطول ، ويقف الخامس
بجانب الميس وخارج خط عرض الملعب . وفى حالة فشله ،
يخرج ويقف على خط الطول الثانى . وهكذا يستبدل لاعب
بآخر ، حتى يلعب الأفراد الخمسة .

الفريق المنتشر : ينتشر فى الملعب لاستقبال الفريق الضارب .

الملابس : يستحسن أن يلبس أحد الفريقين طاقية حمراء ، والفريق
الآخر طاقية بيضاء .

اللعبة : تتكون اللعبة من سبع لفات . يُلعب كل نوع منها ثلاث
مرات ، مع ملاحظة أنه إذا أوقف اللاعب فى أول رمية
من أى دور ، فإن الثانى الذى يتلوه يبتدىء من اللعبة السابقة .
فنلا إذا وقف اللاعب من أول رمية فى « شكّة » ، فإن زميله

يبتدىء من أول سنو ، . أما إذا وقف في ثاني أو في ثالث رمية ، فإن الرميل يبتدىء من شكة . .

انواع الالعاب: (١) كريا — يول المضارب ظهره للفريق المنتشر ، ويرمى الكرة لأعلى فوق رأسه ، ثم يضربها بنفس اليد أى يرميها لأعلى باليد اليسرى ، ويضربها بالخاف باليد اليمنى . فإذا أفلح الفريق المنتشر في إلقائها ، يعد المضارب متنجيا . وإذا لم يفلح ، يصوب أقرب منتشر الكرة من نزولها على الأرض إلى اليس ، فإذا أصابته يعد اللاعب متنجيا .

(٢) سنو — يقف اللاعب بجانب اليس ، مواجهها جانبا الفريق المنتشر ، ثم يرمى الكرة لأعلى ، وعند نزولها يضربها بنفس اليد في الملعب ، ويكمل اللعب بهذه الطريقة إلى ثلاثة ، حتى إذا أتمها يلعب .

(٣) شكة — وهى مثل سنو ، إلا أن اللاعب يرمى الكرة لأعلى ييدا ، ويضربها باليد الأخرى ثلاث مرات .

(٤) لفو — يرمى اللاعب الكرة لأعلى ، ثم يدور حول نفسه مرة ، ويضرب الكرة ناحية الفريق المنتشر . فإن أتم الضربات الثلاث بنجاح يلها .

(٥) كحكو — يرفع اللاعب رجلا ، ويرمى الكرة من تحتها لأعلى ، على أن يضربها عند نزولها ناحية الفريق المنتشر ثلاث مرات ، فإن لم يتمكن فريق الملعب من إلقائها وإصابة اليس ، فإنه يتبعها .

(٦) ودنو — يمسك اللاعب أذنه باليد المقابلة ، أى أن تمسك اليد اليسرى الأذن اليمنى أو بالعكس ، ثم يرمى الكرة لأعلى من داخل الذراع الماسكة للأذن ، ويضرب الكرة عند نزولها وهو في نفس الوضع ، بشرط ألا يترك أذنه طول فترة اللعب ، وإلا عد خارجا ، ثم تختتم المباراة بالعبة الآتية ...

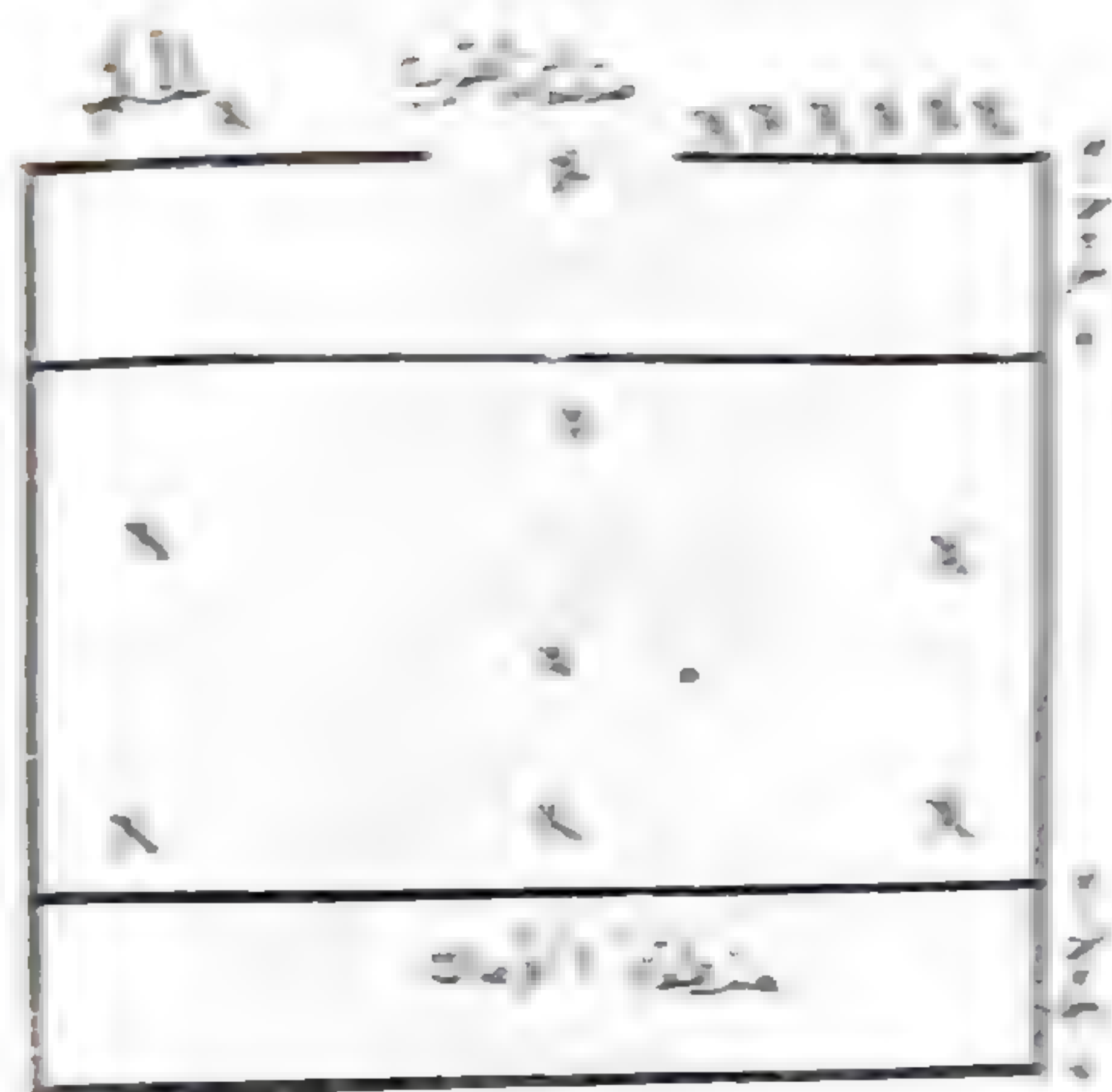
(٧) رجليو — توضع الكرة على الأرض ، ثم يضربها اللاعب بالقدم ثلاث مرات .

المباراة : على شوتين .

يعتبر الفريق فائزا إذا :

- ١ — فاز في الشوتين بإتمام المباراة .
- ٢ — في الشوتين بتقدمه في أنواع اللعب عن الفريق الآخر .

اللعبة



اللعبة : أطول من ٢٢ إلى ٣٠ متراً .

العرض من ٢٢ إلى ٢٥ متراً .

الكرة : حبة بيضاء بوزن ٩٠ إلى ١٠٠ سم ، وزنها من ٢٩ إلى ١٠٠ جرام .

اللاعبين : فريقان ، كل منهما مكون من ٧ لاعبين .

الهدف : على شوطين .

تخطيط اللعب : يتخذ اللعب الجري . كما هو موضح بالشكر .

الفريق الضارب :

يقف الحكم مع الفريق الضارب ، وعند بدء اللعب يرمي الكرة إلى أعلى ويقدر معلوم لأحد لاعبي الفريق الضارب وهو منطقة الضرب ، والتي يضربها بقوة بإحدى يديه ، فإن رأى أن الكرة قطعت مسافة بعيدة تسمح له بأن يخترق اللعب جرياً من بدايته حتى منطقة الأمان ، فقد ذلك بسرعة بمجرد ترك الكرة ليد . وإذا وجد أن ضربته ضعيفة ، فإنه أن يبقى في منطقة الضرب ويتحريمه أخرى . فإن كانت هذه أيضاً ضعيفة ، فإنه رمية ثالثة ، ويكون اختراق اللعب إجبارياً في هذه الحالة ، وإلا أعد اللاعب متعباً . وعلى التوالي يلعب بقية اللاعبين بقية الوصول إلى منطقة الأمان .

الفريق المنتشر :

ينتشر أفراد فريق اللعب السبعة ، بحيث لا تقل المسافة من أول لاعب من الفريق المنتشر من مكان الضرب عن ثلاثة أمتار .

عندما يرمى الحكم الكرة لأحد أفراد الفريق الضارب ، يحاول الفريق المنتشر حيازتها ، ولما لم اللاعب الضارب بالكرة . وعلى الفريق المنتشر أن يتبادل الكرة محاولاً لمس اللاعب ، وإلا أعد اللاعب الذي وصل إلى منطقة الأمان نفراً .

احتساب النقاط : كل لاعب ضارب يصل إلى منطقة الأمان بحوزة نقطة .

شروط الضرب: (١) يجب أن تضرب الكرة بكف اليد المفتوحة .
(٢) يجب أن تضرب الكرة لا أن تترك لتسقط على الأرض .

(٣) أى مخالفة لطريقة ضرب الكرة تعتبر من الثلاث ضربات المسموح بها للاعب .

(٤) أى عرقلة من أحد اللاعبين المنتشرين للضارب تعتبر مخالفة ، وبمنح الفريق الضارب نقطة هذا اللاعب .

التحكيم : يقوم بحكم المباراة حكم واحد ومسجل .

السبع طوبات

الملعب : أرض مسطحة بمهدة ١٠ × ١٠ متر .

منطقة الرمي : عبارة عن مستطيل متر ٤ × متر ١ . خلف أحد أضلاع المربع وعلى بعد ٨ متر من هذا الخط ، يكون مكان الطوب .

اللاعبون : فريقان كل منهما مكون من ٧ لاعبين .

الادوات : (١) سبع طوبات مكعبة الشكل ، إرتفاع كل منها ٣ سم ، توضع كل على الأخرى .

(٢) الكرة - حشية مكسوة بالجلد . القطر من ٩ إلى ١٠ سم . الوزن من ٢٩٠ إلى ٣٠٠ جرام .

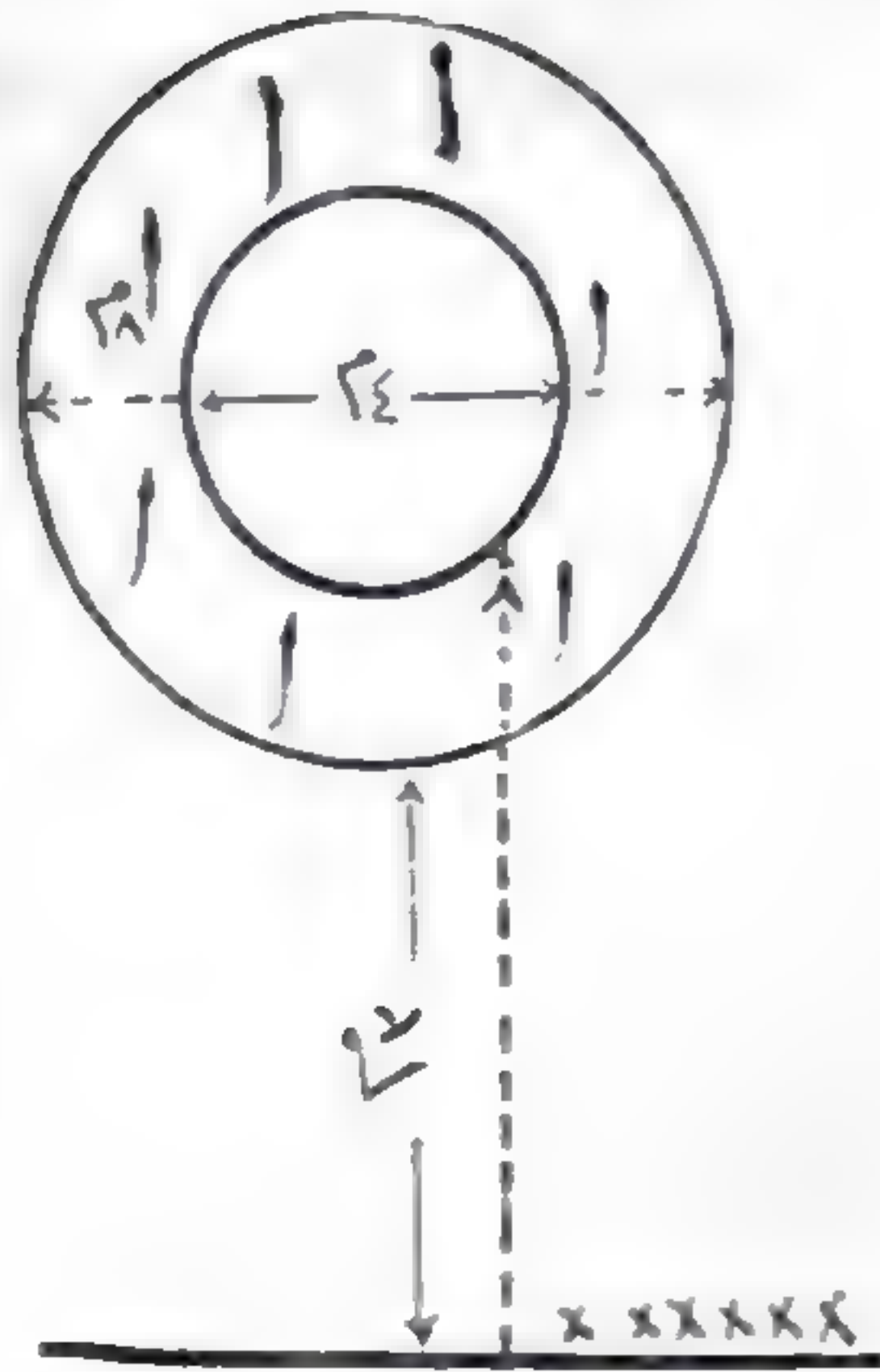
الملعب : يقف أحد أفراد الفريق الضارب على الخط ومنطقة الرمي ، ويديه الكرة ، وحوله باقي أفراد فريقه ، كل ثلاثة على جانب ، ثم يقذف الكرة على الطوب محاولاً إسقاطه . فإذا أصاب الهدف ووقع الطوب ، يجرى باقي فريقه في الملعب محاولين إعادة الطوب إلى ما كان عليه ، وذلك قبل أن تلمس الكرة أحدهم . وفي هذه الأثناء يحاول الفريق الضارب إصابة الفريق الهارب بالكرة ، قبل إعادة الطوب إلى ما كان عليه ، وكلما لمس الكرة أحدهم ، أو خرج من الملعب ، اعتبر مغلوباً ، ويخرج من الملعب .

يستمر باقي أفراد الفريق في اللعب ، فإن أعادوا
الطوب قبل هزيمتهم جميعاً قالوا نقطة ، ويعاد اللعب إلى أن
يهزم الفريق الهارب ، فيصبح الفريق الهارب ضارباً .

إذا فشل فرد من أفراد الفريق الهارب في إصابة
الهدف من محاولة واحدة ، يحل محله آخر من فريقه ،
وهكذا حتى ينتهي الفريق كله بدون إصابة ، فيصبح ضارباً .

التحكيم : يقوم بالتحكيم حكم ومسجل .

بلتج بلتجتين



الملعب : أرض ممتدة مسطحة . دائرة قطرها ٨ متر ، داخلها دائرة
أخرى قطرها ٤ متر . على بعد ٣ أمتار من محيط الدائرة
الخارجية خط يقف عليه أفراد الفريق ب ، .

اللاعبون : فريقان مكون كل منهما من سبع لاعبين ، أحدهما الفريق
أ ، ، والآخر الفريق ب ، .

طريقة اللعب : يدخل أحد أفراد الفريق ب ، إلى الدائرة الكبرى ، محاولاً
لمس أكبر عدد من أفراد الفريق أ ، المنتشر بين محيطي
الدائرتين ، ويكسب هذا اللاعب نقطة عن كل لاعب
يلسه .

على أفراد الفريق د أ ، محاولة إخراج هذا اللاعب من الدائرة الكبرى ، أو إدخاله إلى الدائرة الصغرى ، على أن يكون ذلك من ظهره فقط . وإذا تمكنوا من ذلك ، انتهى دور هذا اللاعب . وتحتسب النقطة بعد خروج اللاعب ، وتضاف لنقط باقى أفراد فريقه .

يكون اللعب على شوطين . ويتبادل الفريقان مكانهما فى كل شوط . الفريق الحائز على أكبر عدد من النقاط يعد فائزاً . وفى حالة التعادل فإن المباراة الثالثة تحدد النتيجة النهائية .

العصفورة والمضرب

الملعب : خط فى أول ميدان اللعب يقف عليه أفراد أحد الفريقين ، ويقف الفريق الآخر فى الجهة الأخرى من الميدان . اختيار الملعب بالقرعة .

أفراد الفريق : يتكون كل فريق من سبع لاعبين .

الأدوات : العصفورة — أسطوانة من الخشب قطرها ٣ سم مدببة الطرفين .

المضرب — من الخشب حسب ملامته للاعب .

اللعب : يبدأ أحد أفراد الفريق الضارب بوضع العصفورة على الخط ، ثم يضربها بعصاه لترتفع ، ثم يضربها بعصاه إلى أبعد مسافة ممكنة . ومن مكان سقوطها يبدأ أحد أفراد الفريق المستلم فى ضربها لإعادتها إلى خط المرمى أو خلفه إن أمكن . وفى هذه الحالة تحتسب نقطة اللاعب المستلم . وإن لم يتمكن من ذلك احتسبت للاعب الضارب .

يكون اللعب على شوطين — يتبادل الفريقان مكانهما . الفريق الحائز على أكبر عدد من النقاط يعد فائزاً . وفى حالة التعادل ، تحدد المباراة الثالثة النتيجة النهائية .

شد الايدي

يقف المتسابقان متقابلان، ويمسك كل منهما يد الآخر اليمنى، ويضع كل منهما قدمه اليمنى محاذية للقدم اليمنى للآخر .

وبمجرد سماع إشارة البدء، يحاول كل من المتبارين أن يجذب يد الآخر بحيث يفقد توازنه . والمغلوب هو الذى يحرك أى من قدميه من موضعها بأى من يديه .

ثم تتبادل الايدي اليمنى بالايدي اليسرى .

فى حالة التعادل يقام شوط بالايدي اليمنى ليحدد الفائز .

القيام الصينى

يجلس المتباريان ظهراً لظاهر — الساقان ممدودان للأمام .
الذراعان فوق الصدر .

عند إعطاء إشارة البدء، يحاول كل لاعب أن يقف معتمداً على ظهر زميله بدون فك يديه — الفائز هو الذى يقف أولاً .

تقام المباريات على نظام نصف الدورى لتعيين الأول فى المباراة .

شد العصا

يجلس المتباريان متواجهان على الأرض بحيث تتلامس أقدامهما معاً ويمسكان بعصاة .

عند إعطاء إشارة الابتداء، يحاول كل لاعب أن يأخذ العصا من الآخر .

يعتبر اللاعب مغلوباً :

١ — إذا أفلنت العصاة من إحدى يديه أو كليهما .

٢ — إذا ارتفع مقعده عن الأرض .

٣ — إذا تركت قدميه وضعهما الأصلي .

وتستمر اللعبة بأن يبارى الغالب لاعباً جديداً .

مباراة قتال الكلاب

يجلس اللاعبان في مواجهة بعضهما، وتربط فوطتين معاً على شكل حلقة ويدخل اللاعبان رأسيهما وتوضع عصاة في منتصف المسافة بينهما . وترسم دائرة بقطر حوالى المترين حول اللاعبين . وعند إعطاء إشارة الابتداء، يجتهد كل لاعب في شد الآخر بواسطة الفوط، وبعد اللاعب مغلوباً :

١ — إذا أفلنت رأسه من الفوط طوعاً أو كرها .

٢ — إذا تعدت رأسه العصاة الموضوعة على الأرض .

٣ — إذا غير موضع جلسته بأن تقدم قليلاً أو تحول إلى أحد الجانبين .

وتستمر اللعبة بأن يبارى الغالب لاعباً جديداً وهكذا .

ملحوظة : يجب عدم استعمال حزام جلدى أو حبل بدل الفوط في هذه اللعبة ، نظراً لأنه جاف قد يؤلم آذان الأولاد ، وقد يستعمل وشال أو تلفيحة .

ثانياً - ألعاب الفتيات :

حبة ملح

تقف اللاعبات في دائرة كبيرة ، ما عدا واحدة منهم هي ، الشحاذة ، فتدور على كل الموجودات قائلة لكل منهم : حبة ملح ، ، وترد عليها : عند الجارة ، ، فتذهب إلى الجارة وتكرر الطلب ، وتكرر الجارة الرد وهكذا

وفي أثناء ذلك تنقح لاعبتان ، أو أكثر ، بالإشارة الخفية على تبادل مراكزهما في الدائرة ، فتجري كل منهما مكان الأخرى وتحاول الشحاذة أخذ مكان إحداهما قبل أن تصل أية لاعبة . فإن لم تستطع استمرت شحاذة ، وإن تمكنت من ذلك تصبح اللاعبة شحاذة ، وهكذا تستمر اللعبة .



الشعلب فات فات

تجلس جميع اللاعبات في دائرة متجهات نحو المركز ، ما عدا واحدة تأخذ مندبلاً ملفوفاً ومعقوداً من الوسط ، وتجري خلف الدائرة وهي تصبح : الشعلب ، ، فيردون عليها بقولهم : فات فات ، ، فتقول : وذيله ، ، فيردون : سبع لفات ، ، وهكذا يكررون ذلك .

وفي أثناء ذلك تسقط من : تمثل الشعلب - المندبيل خلف إحدى اللاعبات دون أن تشعرها بذلك ، وتستمر في جزبها . فإن أكملت دورة كاملة ، أي إذا رجعت إلى مكان المندبيل مرة ثانية ولم تكن اللاعبة قد أحست بأن المندبيل خلفها ، فإن من تمثل الشعلب تتناول المندبيل ثانية ، وتضربها به ، بينما تجري الأخرى أمامها حول الدائرة هرباً منها ، حتى تصل مكانها مرة أخرى ، فتتركه وهكذا .

ولكن إذا انتهت اللعبة إلى المندبيل ، فإنها تتناوله ، وتجري خلف من تمثل الشعلب لضربها به . ويجري الشعلب إلى المكان الذي خلا بقيام اللاعبة ، ويجلس فيه . وبذلك تصير هذه اللاعبة ثعلباً ، وتستمر اللعبة .

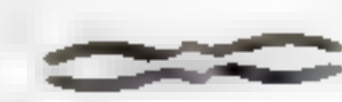


أنا الغراب الخطاف

تقسم اللاعبات إلى قسمين ، ويقفون في قاطرتين متقابلتين ،
وتتحرك القاطرتان جالسا في اتجاهين متضادين ، وتنادى رئيسة أحد
الفريقين ، أنا الغراب الخطاف ، أخطف وأروح المصفا ،
فترد عليها الرئيسة الثانية ، وأنا أيوم وحاديهم وإن شئت أريهم .
ثم تحول الرئيسة الأولى لمس أحد أفراد الفريق الثاني .

ومن تلس تخرج من القلعة . وهكذا حتى يلعبوا جميعاً .
وبعد ذلك تنظم رئيسة الفريق الثاني واحدا واحدا إلى مكان معين
كخلف لها .

ثم يغير الفريقان أماكنهما .



الرسمة

٤	٢
٥	٣
٦	١

الهدف : يخطط اللاعب كما هو موضح بالرسم .

الأدوات : قطعة حجر مسطحة صغيرة الحجم .

اللاعبات : أى عدد من اللاعبات . تأخذ كل لاعبة دورها حسب
الترتيب المنفق عليه .

طريقة اللعب : تقف اللاعبة الأولى على قدم واحدة خلف حدود الملعب

ويدها حجر ، وتتبع الطرق الآتية بترتيبها :

أولاً : ترمى الحجر داخل المربع الأول . وتحجل داخل
المربع لدفع الحجر خارج المربع فوق الخط ، فإذا نجحت
في ذلك يستمر لعبها للمربع الثاني .

ثانياً : ترمى الحجر داخل المربع الثاني . وتحجل داخل
المربع الأول ، ثم الثاني ، وتدفع الحجر خارج المربعين
بإحدى يديها فوق الخط . ثم تحجل للمربع الأول فللخارج . وتستمر
اللاعبة في اللعب للمربع الثالث والرابع حتى تنتهي من
جميع المربعات .

شروط اللعب : (١) لا يسمح بتغيير القدم التي تحجل بها اللاعبة أثناء اللعب

(٢) لا يجوز لمس الأرض بالقدم المرفوعة أو بأى جزء من جسم اللاعب .

(٣) إذا لمست لائحة خطأ بالقدم التى تحجل بها .

(٤) إذا أتمت اللاعب المربعات كلها ، فتختار أحد المربعات المرسومة ليكون يتألفها ، تستريح فيه بقدميه أثناء الحجل فى الذهاب والإياب .

(٥) عند رمى الحجر فى المربع ، يجب أن ينزل بأ كمله داخله . وإذا لمس أو تعدى خطأ من خطوط المربع فيعد خطأ .

(٦) عند دفع الحجر بالقدم يجب أن يخرج وراء خط نهاية المربع ، وليس على خط الجانب .

(٧) يجوز للاعب أن تحجل داخل المربع كما تشاء فى أثناء أو بعد دفع الحجر .

(٨) لا يجوز للاعب أثناء رمى الحجر داخل المربع أن تلمس الخطوط التى تحدد المربع بقدميه أو بأى جزء من جسمه .

(٩) تأخذ كل لاعب دورها حسب الترتيب ، وإذا فشلت لاعب بسبب ما ، فتدخل اللاعب التى تليها . وإذا جاء دورها مرة ثانية ، فإنها تبدأ من المربع الذى رفعت عنده .

(١٠) اللاعب الفائزة هى التى تكون عندها أكبر عدد من البيوت .

الكرة الموسيقية

تجلس اللاعبات على كراسى فى دائرة ، وتعطى كرة قدم لأى لاعب منهم لتبدأ بها اللعب ويستعمل حاك لهذه اللعبة .

يدور الحاكى وتنقل الكرة من يدي لاعب لآخرى فى الدائرة . وتوقف المشرقة الحاكى فى أى وقت تشاء ، فتوقف بذلك نقل الكرة أيضاً ، واللاعب التى تكون معها الكرة عند إيقاف الحاكى تعد خارجة وتستمر اللعبة بدونها . وهكذا تخرج اللاعبات واحدة بعد أخرى حتى تبقى لاعب واحدة فى النهاية فتكون هى الفائزة .

اسم اللعبة	رقم الصفحة	المرحلة الابتدائية وما يعادلها	المرحلة الاعدادية وما يعادلها	المرحلة الثانوية وما يعادلها	المرحلة العالية وما يعادلها
شفة القمر	٩٣	×	×		
عسكري تضيق	٩٤		×	×	
كيك على العالي	٩٥	×	×		
حبة ملح	٩٦	×	×		
صيد السمك	٩٧	×	×		
دق المنزل	٩٩		×	×	
صيد الحمام	١٠٠	×	×		
انزل باعم	١٠٢	×	×		
أبونا ضربونا	١٠٤	×	×		
ياعم يا جمال	١٠٦	×	×		
انزل ولا تزلزل	١٠٨	×	×		
اللعاب الثلاثة :					
التحطيب	١١٣	×			
البحر للساح	١٢٢	×	×		
عسكرو حرامية	١٢٥	×	×		
الحجل	١٢٦	×	×		
القط والغار	١٢٨	×	×		
أنا الغراب الخطاف	١٢٩	×	×		
عندك لبن	١٣٠	×	+		
بلنج بلنجتين	١٣٢	×	+		
اليوت	١٣٣	×	+		
الحجة	١٣٦	×	+		
الالعب الجماعية :					
الحكمة	١٤١	×	×		

اسم اللعبة	رقم الصفحة	المرحلة الابتدائية وما يعادلها	المرحلة الاعدادية وما يعادلها	المرحلة الثانوية وما يعادلها	المرحلة العالية وما يعادلها
سنت بنت	١٤٤				×
العصفورة	١٤٦				×
اللجم البحري	١٤٩				×
اللجم القبل	١٥٢				×
المحا كشة	١٥٤				×
أول سنو	١٥٦		×		×
الناصوب	١٦٠		×		×
قوانين الالعاب القتليات					
قانون التحطيب	١٦٦				×
الحكمة	١٦٨				×
كرة الميس	١٧١		×		×
اللجم	١٧٤				×
السبع طوبات	١٧٧		×		×
بلنج بلنجتين	١٧٩		×		×
قانون العصفورة والمضرب	١٨١				×
شد الأيدي	١٨٢	×	×		
القيام الصبني	١٨٣		×		×
شد العصا	١٨٤		×		×
مباراة قتال الكلاب	١٨٥	×	×		×
قوانين الالعاب القتليات					
قانون حبة ملح	١٨٦	×	×		
الثعلب فات	١٨٧	×	×		
أنا الغراب الخطاف	١٨٨	×	×		
الرسنة	١٨٩	×	×		×
الكرة الموسيقية	١٩١	×	×		
الحجل	١٩٢	×	×		

المراجع

أولا - المراجع العربية :

- ١ - محمد علي حافظ وفرحات : الألعاب المنظمة .
مرزوق
- ٢ - فؤاد نويرة - رسالة الماجستير : الألعاب الشعبية المصرية .
- ٣ - الاتحاد العام للأندية الريفية : دليل الألعاب الريفية .
- ٤ - مصلحة الفلاح : التقرير السنوى عام ١٩٥٢ .
- ٥ - المجلس الدائم للخدمات العامة : مذكرات عن التربية الرياضية للشباب المصرى .
- ٦ - المجلس الأعلى لرعاية الشباب : التقرير السنوى الرابع .
- ٧ - جماعات نشر الرياضة بالقرى : سجلاتها وقانونها .
- ٨ - نادى كوبرى الليمون : برنامج لإعداد مدربين لأندية الصبيان بالمراكز الاجتماعية .
- ٩ - محمد عادل خطاب : ألعاب الناشئين .
- ١٠ - محمد عادل خطاب : النشاط الترويحي وبرامجه .

ثانياً - المراجع الأجنبية :

- 1 — Peat, Eric. " Early Egyptian Life & Culture ".
- 2 — Brunner, Edmund. "Working With Rural Youth".
- 3 — Unesco. "Youth & Fundamental Education".
- 4 — Hirsch, G. P. "Young Farmers, Clubs".
- 5 — Ahmed, Aly Foad. Thesis. " A Proposed Experiment In Community Change By The People A Of Selected Egyptian Village."
- 6 — Entorf, Mark L. " 4 H Club Leadership "
- 7 — Romney, Gott. " The Field Of Recreation ".
- 8 — J. O. H. P. E. R., Year Book. " Developing Democratic Social Relations Through Health Ed., Physical Ed., & Recreation ".
- 9 — Kewles, Malcolen. "Informal Adult Education".
- 10 — Neumeyer, H.H. & E. S. " Leisure & Recreation ".

للمؤلف

- ١ — النشاط الترويحي وبرامجه .
« مكتبة القاهرة الحديثة » .
 - ٢ — الألعاب الريفية — الطبعة الأولى .
« الدار المصرية للطباعة والنشر » ، نفذ .
 - ٣ — المواصفات القانونية للملاعب والميادين والأدوات الرياضية .
« مكتبة القاهرة الحديثة » ،
« حاز على جائزة المجلس الأعلى لرعاية الشباب الثانية عام ١٩٦٣ » .
 - ٤ — ألعاب الناشئين ... « للرحلة الإعدادية وما يعادلها » .
« مكتبة الانجلو المصرية » .
 - ٥ — نشاط الطفل وبرامجه الترويحية — في البيت والحضانة والمدرسة الابتدائية .
 - ٦ — برامج الجماعات .
« مكتبة القاهرة الحديثة » .
- تطاب من مكتبة الانجلو المصرية .
ومن مكتبة القاهرة الحديثة .
ومن المكتبات الشهيرة .

هذا الكتاب

تلعب التربية الرياضية دوراً أصيلاً في بناء هذا المجتمع العربي الجديد ، وفي تلك النهضة الشاملة . وللتربية الرياضية في هذا العصر بالذات فلسفة مبنية على مبادئ اجتماعية سليمة ، وتسير وفق أصول علمية وفنية صحيحة . والكتاب الذي بين أيدينا يجمع صوراً من ألعابنا الريفية ، وهو بهذا يحافظ على تراثنا القومي وتقاليدها الشعبية . والحق أنه جاء معبراً لواقع بيئتنا الأصيلة ، متمشياً مع عاداتها وإمكاناتها .

من مقدمة

الأستاذ محمد علي حافظ

ملتزم الطبع والنشر



مكتبة الإنجلو المصرية

١٦٥ شارع محمد فريد - القاهرة